A magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

7.

Ára: 250Ft

BUDAPEST 1399
Pf.: 701/836.

AMIGA Only

1997. július

News
Games
GFx
Muzax
Development
AMIGA OS
Scene
Hardware

ClickBOOM Software

Sadeness Software Foundation

ProDAD — pOS

thanx 4 da cover picture 2 HARDFIRE

DigiBooster
MCX vs. MCP
Magyar fejlesztésű AMIGÁs software-k
Maxon Cinema 4D
Felvételek a Scenest'97 party-ról...
stb...

INTRO

Es most valami egészen mas.. Egy MAGYAR AMIGÁS ujság..
Hat előtt ez is.. AMIGAonly 7. a piacon. No nem kell szo szerint értem, piacra meg nem torunk, abba csak a fogunk torne bele. DE Az AMIGAonly 7-ben ismét LouiSe... Az AMIGAonly 7-ben meg mindig Magic (argh!).. Az AMIGAonly 7 44 oldalas (wOw!).. mi kell meg? (a Bulls nyerte az NBA-t) Meleg van, sut a nap.. stb. stb..
Ebből is latszik, hogy kis szerkesztőségünknek vidam az alaphangulata, holott vidámságra semmi okunk, mivel.. mindl.
Nagyon szomoru hir, hogy már megint mi vagyunk az egyetlen magyar AMIGÁs papirujság.. AMIGA-fan R.I.P. (nebaj, már kezdjük megszokni...)
De ugy tűnik valami mozgolódás ismét folyik ez irányban. More Info esetén megirom... Az only-ból kimaradtak a DiskMag-ok, SORRY fiúk, de ki kellett hagyni a Magellan leirást (ugysem volt meg teljesen kész) meg a Tiny Troops leirást is.. és még egy nagy halom dolgot.. LouiSe egyfolytában aggódott, hogy nem lesz meg a 32 oldal sem (irt is néhany nagy betűszámu cikket - ideje volt rá ;-) Mikor a nyomdában összeraktuk, izgulnunk kellett, hogy kijonjon (a csonkolt anyag) 4-el osztható oldalra. Kijott. Igy lett 44 oldal - szigoritva az uj AMIGAonly.
Tehat kimaradt egy csomo dolog.. van viszont teljes stablista (email-okkal) - eppen most irtam meg - egyszer majd lesz AMIGAonly HOMEPAGE (lasd hátsó oldal, belső borito - www.ahol.com) van oldalszam, tartalomjegyzék, témakörök szerinti elrendezés... Mi kell még? Ja igen. Ha minden igaz lesz csekk és megrendelőlap is.. incukled, de külon papiron! Még valami.. az ujságban vannak itt-ott nem odaillő képek (pl. MCP cikk). Ez egy kényszerhelyzet eredménye, ugyanis elfelejtettunk azoknál a progyknál lelőni a képernyőket (gyk. ScreenShot). AMIGAonly 8 preview nincsen ne is keressetek, de ujság az lesz.
Addig is jo hibakeresest kíván mindenkinek.

Magic

(Miert zavar mindenkit az a néhány "hejesirási" hiba..? Ecccer meg kellene nézznetek a source text file-okat... Néha azt asztalt szoktam haragudni, mikor javitgatom a cikkeket....)

"Ismét itt vagyunk, bárki bármit is mond, mindig is lesz AMIGAonly!"

Magic kollega már egyszer leirta, de meg kell ismételnem, mert egy csomo helyen latom, hogy nem igazán vettek az arcok a lapot.. Tehát az AMIGAonly ujság nevét úgy kell leirni, hogy csupa nagybetűvel az AMIGA, és ezzel egybe, csupa kicsivel az only! Ha már egyszer igy találtuk ki, akkor legyen is igy.. koszi.

Néhany jo dologgal kezdeném, temlékem, a GURUban soha nem olvastam végig az INTRO-t, mert mindig tiszta pesszimizmus sugárzott belőle...) egyre jobb a fuCk-Ya AMIGA club, egyre tobben vagyunk, a klubvezető szerzett 16 darab EREDETI, VADI UJ MULTISCAN AMIGA MONITORT a német ár feléért, amit meg is vettünk jonéhányan, túlvagyunk egy jo kis party-n a Scenest-en, ahol a pc-sek csodálkozására, minden otödik ember AMIGA-s vol. (kérdeztek is, hogy honnan kerult elő ennyi?) mejelentek a phase5 PowerPC kártyát, meghozzá 200MHz-en, plusz egy 040, vagy 060, megjelent az első PPC program, a PPaint 7.1, a világ legjobb fitemanager programja a DirOpus ismét új verzioval jelentkezett, a Moment Media kábeltelevéhálózatán AMIGAonly hirdetéssel találkozhattok (thx to WinterMute!), az IFABOn megjelenő ComputerPiac cimü ujságban szinten volt egy negyed oldal Ao. Herr Z. Cserkuti főnek fának azt mondja, hogy nem lesz tobbet Ao (pedig itt van, nem?) én meg azt mondom, hogy lehet hogy inkább AMIGA Center nem lesz?
Viragoznak a lemezujságok, működnek a klubok, tehát kijelentem, hogy Magyarországon az AMIGA EL! Méghozzá nem is akármilyen felhasználói (és nem lamer-gamer pöcsös) táborral! Lehet, hogy mire ezt a cikket olvasod, már van magyarországi phase5 dealer (erre két csoport is készül), a hazai AMIGA Community készul a RAGE-re, (ismét megmutatjuk a sok játszóházasnak, hogy nincsenek egyedül) amit természetesen az AMIGAonly is támogat.. És persze én nyerem a SlamTilt compo-t :-)

Most jonnek a rossz dolgok.. nem vagyok milliomos, pedig ha az lennék, biztos lenne az Ao-nak CD melléklete ;-) ennyi. Ja, majd elfelejtettem, hogy a CHIP magazin márciusi számában volt egy cikk az AMIGA-ról.. inkább ne lett volna, mert jelentesült kollegáink kijelentették, hogy újra éled az AMIGA, és gyártani fogják a porszivo alaku Walker-t.. na bumm.. ugyan több mint két éve befejezték ezt a project-et, de nem baj.. legkozelebb azt fogjak irni, hogy az AMIGA 500 lett az év számitógépe.. ez kb 10 éve volt, de ki tudja? (szegény CHIP, ha AMIGA-val kezd foglalkozni mindig mellényúl, lásd Kickstart/WB..)

LouiSe

AMIGAonly

Nehanapjan megjelenő (elvben kéthavi) AMIGÁs ujság

Cim: **AMIGAonly**
Budapest Pf. 701/836-
1399
HomePage: **www.amigaonly.hu**
(még nincsen - esetleg júliusban...)

A "Szerkesztőség":

Foszerkesztő: **Magic** (Loss Istvan) magic@mail.gts.hu
Alszerkeszto: **LouiSe** (Nagy Lajos) louise@bedrock.hido.hu
Grafikai utómunkak+ borító: **Szabó Attila** boston@mail.matav.hu

Az ujság megrendelhető postacímünkön, illetve megvásárolható az ujságban hirdető cégeknélll!

Külső munkatársaink:

Dark	dark@bull.jozsef.kando.hu
Zak	zak@fiktiv.szgtikol.kando.hu
Misku	misku@gadget.hu
IORD	lord@golial.eik.bme.hu
Alan	alan@elender.hu
ph03n1x	torokl@alpha.dfmk.hu
Horváth P.	pcpince@syneco.hu
valamint	**Emeric SH, Raven, Robo, BaLeX, Zorba, IMAT.**

Tartalomjegyzék

1	***Borito***		14.	***Code***	C-roval 5.
2	***Intro + Tartalomjegyzék + Thanxxx***		15.		Fraktálok, meg egyebek.
3	***NewsRoom***		17.		Szám->Szöveg konv. C-ben
		- ClickBoom + PXL			ARexx 3.
		- Electronc Arts	18.		LSD 3. Bug report
		- Phase5	19.		Maxon Dev v4.0 Pro
		- DOpus Magellan			Made In HUNGARY
		- PC-Task			*- Savage*
		- AmiTrix - AWEB			*- OwnWords*
		- Impulse PowerUp	20.		*- Sceners' E-mail List...*
		- Cloanto + PPC			*- GroovyPlayer*
		- Visage			*- SECAL Dev. System*
		- SuperView + PPC			*- LSAG Search*
		- ShapeShifter 3.8			*- LSModemGuide*
		- 4Drive Adapter			*- LSDictionary v3*
		- NetForward	21.	***BBS***	Segitség kezdőknek
		- MPeGWizard			Magyar BBS lista 97.06.
		- Retail Escort 4.1	22.	***Amiga OS***	Kezdőknek+haladóknak
		- Siamese - Pjt Alpha	23.		Executive v2.10
		- GateWay2000 interju	24.		Master Control Program
		- NovaDesign	26.		A500 rovat (mindenkinek)
		- MasterISO 1.28	27.		KickStart csere...
		- AMIGA Tower	28.		MultiCX v2.73
		- Sadeness Software	29.	***Hardware***	MultiScan monitor...
		- 1260+32 MB RAM	30.	***Video***	DraCo Evolution
5	***Games News***		31.	***Club-life***	Magyar AMIGAs Club-ok
		- Foundation			fuCk-Ya AMIGA Club
		- Diversia	32.	***Scene***	Scenest'97
		- Big Red Adventure	33.		Scene 4Ever!
		- Fortress Of Fear	34.		Spanyol AMIGA Scene
		- Evil's Doom			
6	***Games*** Vulcan Software		35.	***Hetköznapi Elvezetek***	
		- BurnOut	36.	***pc-rovat***	AMIGA vs. pc -> VEGE!!!
		- HellPigs	37.	***PC-Pince***	- Infinity Tower
		- Genetic Species			- Hardware
7	ClickBoom				- Software
	Uj játékok???		38.		PPaint 7.1
8	Coala (megegszer)				- Scala Plug-in CD
9	***GFx*** Maxon Cinema 4D III/2				- CyberVision 64 3D
11	Tornado 3D				- Hirdetés
12	***Muzax*** DigiBooster Pro v2.11		40.	***Scene***	- Scenest fotók meg.
	MPeG Audio Mania				

Thanx Rovat:

eXtremly Special, Hyper+super dinom-dánom thanx 2:
Magic & Louise (it's me, again - just 4 the fun!)

Special Thanx 4 Da Mag 2:
Szabó Attila

Thanx 4 Da Mag 2:
Dark, Zak, Robo, Emeric, Lord, Zorba, Raven, Robo, BaLeX !Mat, ph03n1x, Alan, Horváth Péter, Misku, Bozo

Thanx 4 Da Boards 2:
WinterMute, Lord, Fate, Dark, MB & Zak (and some more...)

Collegal Thanx 2:
Power, CyberNews, Doze, Font, WorldNews, ProMag, Dream Mag, Outsiders.

Non-Hungarian Like Thanx 2:
Paul Carrington/Vulcan Software, Chris/Hacker Magazine, Sofia Tsiotsikas/PXL Computers, !Mat/Ozone & to the (poor) Spanish AMIGA Scene. All member of the Sadeness Software and ALL AMIGA fanatics Around The World!

AMIGAonly 6 type Thanx 2:
Chip/TFF (author of the picture in page 23)

Thanx 4 Da Clubs 2:
Ernie, Zorba, Nissifer, eLvis, Bebe...

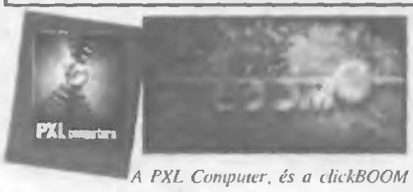
Thanx 4 Da Adverts 2:
Gadget Computer, AHOL.COM, PC' Pince, Teletech Kft, CyberStreet, Mr. Csampisz, Mr. Detox, Derko HW, AMIGA & Others Comp., Vision Factory, Aurum DTP Studio, etc.

Very Special Thanx 4 Some Adverts 2:
Obudai (III. ker.) kábelteve, ATV, Szív TV, (...)

Other Thanx 2:
Lay, Rendall, EFT, Codex, Mucsi, Flex, Goa, Gizm0, Rabba, Stef, Jagu, Angel, Evil, Chris, Firefox, Rachy, ADT, Rusy (?), Feki, Chabba, Gato, Mash, Pogi, Gyo, Frankie, Detox & You!

Magic's Special Thanx 2:
Ildike (Kalimera!)

Special Suxx 2:
matáv, microsoft...



A PXL Computer, és a clickBOOM biztosította támogatásáról a phase5 PowerUp programját. Minden bizonyal már a Myst nevű játéknak is lesz PPC-s verziója, és ezen a szálon elindítanak több project-et is.
Remélem nemsokára megjelennek a superhires felbontású 3D texturemapped autóversenyek, és a gyönyörű minőségű kalandjátékok.
Információ: **info@clickboom.com**

Bizalmas értesülések szerint, az Electronic Arts nevű híres játékgyártó cég legalább 10 pc-s játék 100%-ékig kész konverziójával rendelkezik. Olyanok, mint Syndicate Wars, vagy a Magic Carpet. Ezekből egy igen limitálta mennyiséget (30db) juttattak el egy-két kerekedőhöz, bemutatási célzattal. Gondolom innen származik a kiszivárogtatás is...
Információ: **BBS**

phase 5

A phase5 bővítette PowerUp programját, méghozzá nem is akárhogyan! Megjelentette AMIGA 1200-asokhoz a PPC603e+ kártyákat, amin a 200MHz-es PPC processzoron kívül egy 060-as, vagy egy 040-es processzor is csücsül. A dobozos AMIGA-khoz (A2000/3000/4000) szintén született egy nagyágyú, amiben 300MHz-es PPC604e, és egy 060-as processzor van!
Ezekkel a kártyákkal megalkották a jelenlegi LEGGYORSABB személyi számítógépet. Ugyanis az Apple az új 300MHz-es gépeit hirdeti így, de kedvenc AMIGA-nknak jóval gyorsabb a memória hozzáférése (lásd ShapeShifter tesztek!) sőt, ne feledkezzünk el a plusz 68060-ról sem, ami azért egy Pentium kategóriájú processzor.
Információ: **www.phase5.de**

A DirOpus, minden idők legjobb file-manager programja, (bármely platformon előforduló társaival összevetve) új verzióval rukkolt elő a World of AMIGA show-n, Londonban.
A Megellan névre keresztelt szépség az Opus5 egy bővített verziója, ami 12 hónap kemény munkájának az eredménye.
Kibővítették a Workbench Replacement Mode-ot, nagyobb felügyelettel bír az icon-ok felett, és olyan érdekes, új tulajdonságok, mint a Start Menu-k.
(nemsoka részletes cikkben olvashatsz erről a remekműről, itt az AMIGAonly-ban!)
Információ: **www.livewire.com.au/gpsoft**

A Quasar Distribution megjelentette a PC-Task v4.2 upgrade-et, amely végre FPU emulációt is engedélyez a program számára.
Kijavítottak jónéhány bug-ot, megnövelték a Dynamic mod sebességét, és a grafikus részen is javítottak egy kicsit.
Egy 060/66MHz-es processzoron a Landmark speedtest matematikai sebességre kb 200MHz-et ír...
Információ: **www.ozemail.com.au/~pctask**

AmiTriX™ Development

Az Amitrix Development bemutatta az AWEB-II v3.0-át, amely úgy néz ki, igyekszik felzárkózni a jobbnál jobb AMIGA-s WWW browser-ek közé. Ettől a verziótól kezdve tudja a frame-eket, beépített FTP, proxy támogatás, cookie védelem, CPS sebesség a Network Status ablakban, és még legalább 50 új funkció. Szerencsére az AMIGA tulajdonosok nagyon szépen el vannak látva WWW browser-ekkel, gondoljunk csak a legjobbakra: Voyager-NG, IBrowse, AWEB-II...
Információ: **www.amitrix.com/index.html**

A Impulse Inc szintén csatlakozik a PowerUp programhoz, és ennek előhírnökeként fantasztikus áron, 100 amerikai dollárért bárki megveheti az Imagine 5.0-át. A 6.0-ás verzió is hamarosan megvásárolható, és ebben a csomagban benne lesz a PPC verzió is!
Információ: **www.coolfun.com/amiga.htm**

A Cloanto szintén a PPC project jegyében megjelentette a PPaint 7.1-et, amiben benne van a PPC library-s kód is.
Valószínűleg-ez a program volt a LEGELSŐ AMIGA-s PowerPC program, de sajnos még nem tudtuk kipróbálni, mert az ismerősök között még senkinek sincs PPC kártyája...
Információ: www.cloanto.com/amiga/

VISAGE

Magnus Holmgren fantasztikus kép-viewer programja a Visage elérte a 39.14-es verziószámot. Szomorú dolog, hogy a jogvitákat elkerülendő, eltávolította belőle a GIF támogatást, így a GIF képeket csak datatype-on keresztül, vagy egy régebbi Visage-val lehet megtekinteni.
Információ: **www.lls.se/~cmh/**

SuperView + PPC

A SuperView library is elindult a PPC-s úton. SViewNG néven a library-ben már megtalálható a PPC kód, ami a készítő szerint kb 10-szer gyorsabb sebességet produkál, mint a 68k-s. A mellékelt teszt szerint, a library Rotate operátora egy Cyberstorm (60/50-esen 21 másodpercig dolgozott, míg egy CyberstormPPC 060/50-esen, amiben egy 150MHz-es 603e is volt, ez az számítás csak 2 másodpercig tartott!
Információ: **AMINET**

*Megjelent a híres **ShapeShifter 3.8**-as verziója, miben ismét csak kisebb hibajavítások találhatók, és a teljes audio kezelés AHI v4-en keresztül történik Christian Bauer még mindig nem nyilatkozott a PowerPC ShapeShifter-ről, amely PowerMac emulációt tenne lehetővé a megfelelő processzorral rendelkező AMIGA-kon. Sajnos, nagyon valószínű, hogy egy ilyen emulátor elkészítését az Apple nem igazán szívelné, mert mondjuk egy BlizzardPPC, vagy egy CyberStormPPC-s kártyával felszerelt AMIGA-n a ShapeShifter gyorsabb lenne, mint BÁRMILYEN Apple Macintosh, beleértve a PowerPC, és a 68k-s szériát is!*
Az AMIGAonly következő számában interview-t olvashattok Christian Bauer-rel, ahol bizonyára már választ kaphatunk a nagy kérdésre, hogy mikor is lesz PPC ShapeShifter? Információ:
www.uni-mainz.de/~bauec002/SSMain.html

4-DRIVE Adapter

Már magyarországon is kapható a 4-drive adapter kártya AMIGA 1200, és AMIGA 4000-es gépekhez. Ez egy egyszerű kis kapcsolás, amely lehetővé teszi egyszerre 4 IDE, vagy ATAPI egység egyidejű használatát a belső IDE kontrolleren.
Tehát lehet akár 4 CDROM-ot, vagy 2 HD-2 CD kombinációt is használni. Akinek toronyházban van a gépe, annak mindeképpen ajánlott, mert ennek használatával el lehet kerülni a HD, CD le/felrakását a kábelra. A legjobb megoldás természetesen egy kivehető winchester tartó, amivel nagyon kultúráltan megoldható a HD csere.
Információ: **keresd a hírdetések között!**

Akinek van Internet elérése, annak mindenképpen érdemes benéznie a WWW.NETFORWARD.COM-ra.
Ez egy ingyenes szolgáltatás, lehetővé teszi, hogy egy általad választott fantázia e-mail címről az igazi címre kerüljenek a leveleid. Erre azért van szükség, mert egy esetleges szolgáltatóváltás esetén a jól bevált e-mail címed elvész. A NetForward-dal viszont csak módosítani kell az igazi címet, és a fantázia címről ezentúl a leveleid az új címedre fognak kerülni, és a levelező partnerek ebből semmit nem fognak észrevenni.
Információ: **www.netforward.com**

MPeGWizard

Az AVerMedia megjelentetett egy parallel portba dugható MPeG kártyát, amelyet MPeGWizard névre kereszteltek.
A 200:1 arányú tömörítésnek köszönhetően nem jelent gondot a párhuzamos port lassúsága, így bármilyen lassú gépen gond nélkül lehet majd élvezni akár a teljes képernyős MPeG filmeket is. Bővebb információ nincs a kártyáról, így csak találgatni lehet, hogy lesz-e hozzá AMIGA-s software... Szerintem, ha elég olcsón adják, minden bizonnyal akad majd egy-két programozni vágyó arc, aki implementálja a software-t kedvenc AMIGA-nkra is...

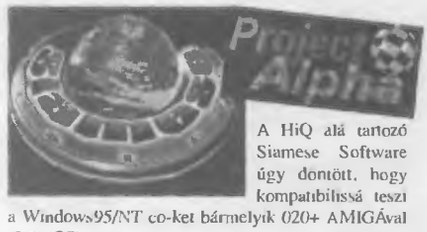
Louise

NEWS INDEX

Az itt következő hírek a www.cucug.org/amiga.html news index-éből lettek válogatva ad hoc alapon.

RETAIL ESCORT 4.1

*A Mr. Hardware Computers bemutatta a régóta várt **RETAIL ESCORT v4.1** nevű üzleti manager software-t.*
*A demo verzió letölthető az AmiNET-ről, ott **RE4IDEMO.lha** néven szerepel.*
A program elsősorban üzletemberek számára lesz nélkülözhetetlen... ugyanis minden olyan dologra képes lesz, amely egy mai manager típusú embernek igénye lehet (számlavezetés, hitelkártyák, üzleti tervek, árlisták, meghívók, fejléces papírok, valamint sok egyéb hasznos dolog elkészítése)
Információ: **hardware@li.net**



A HiQ alá tartozó Siamese Software úgy döntött, hogy kompatibilissá teszi a Windows95/NT co-ket bármelyik 020+ AMIGÁval (3.0+ OS).
A dolog lényege, hogy egy monitort, billentyűzetet, egeret, printert fog használni mindkét gép, valamint minden pc-s drive-ot lehet kezelni egy egyszerű mount paranccsal AMIGA oldalról is (visszafelé miért nem???).
A "csodálatos" Siamese RTG meg tud majd nyitni egy bármilyen AMIGA screen-t a w!ndoze desktop-on.

meghozzá igen jó sebességgel 2048x2048-as felbontásig. khm... Ehhez azonban egy ALPHA 21164A nevű (kis teljesítményű) 600 MHz-es CPU is kell, hogy egy "tökéletes" gépe legyen az embernek az AMIGA mellé.
Aszongya, hogy az AMIGA verhetetlen grafikai sebessége + az ALPHA proci sebessége egészen jó kis gépet fog alkotni. (biztosan így van... csak szerintem egyik AMIGÁs sem fog egy ALPHA CPU-val ellátott NT workstation-t venni, hanem inkább a PPC-re gyűjt... - *nagy az isten állatkertje...*)
Információ: **www.siamese.co.uk**

GATEWAY2000

Itt egy rövidke interview következik, ami a BOOT c. magazin júliusi (?) számában jelent (?) meg.
Dátum: 1997. június 17.
Aki kérdez: a BOOT magazin.
Aki válaszol: Ted Waitt a GateWay 2000-től.
(Egyébként thanx érte...)

Boot: *Mint tudjuk a GW2000 április végén megvette az AMIGÁt. Mi indokolta ezt a lépést?*

Waitt: *Nos, az AMIGA szerintünk egy fantasztikus technológiára épülő gép. Szeretnénk ezt a platformot egységesíteni, mind hardware, mind OS alapú fejlesztésekben. Szerintem ez egy egyedülálló gép a video technológiában, valamint az operációs rendszer terén... és ezek fontos dolgok.*

Boot: *Ezek az AMIGÁval kapcsolatos szabadalmak, ugye értékesek a cég számára? (like ESCOM)*

Waitt: *Valóban, ezek igen fontos tényezők voltak a vásárlásnál, azonban mi többet is szeretnénk, mint csupán az AMIGA szabadalmi jogait birtokolni.*

Boot: *Mit fognak most "csinálni" az AMIGÁval, ha már egyszer megvették?*

Waitt: *Természetesen szeretnénk fejleszteni a gépet, azonban ez eleggé nehézkes dolog a nem egységesített fejlesztési irány miatt, mind processzor, mind OS terén.*

Boot: *Akkor ez most az AMIGA "rákfenéje"?*

Waitt: *Úgy gondolom, sajnos igen... Nézzük csak meg az előző tulajdonosokat!*

Boot: *A Commodore-nek annyi, a VisCorp meghalt, az Escom AG...*

Waitt: *Igen, de az Escom ment "csak" csődbe... A Commodore-nak belső problámái voltak, a Viscorp pedig túl szűklátókörű volt az ügyben...*

Boot: *Köszönjük...*

Információ: ***comp.sys. amiga.misc***

Júliusban megjelenik az új 3D package a NOVA DESIGN Inc. gondozásában.

A csomag tartalmazza az ALADDIN 4D 5.0-s verzióját, amelyet a leggyorsabb animáció-készítő ware-ként hirdet meg a készítő cég.

Az ALADDIN 4D új tulajdonságai:
- OS 3.1 típusú ablakkezelés,
- Ismeri az összes AMIA képernyőmódot, beleértve a CyberGfx és a Toaster kártyákat is...,
- Teljes kompatibilitás és integráció az IMAGEFX 2.6-os verziójával,
- Fényszórók, negatív fények, állítható fotorealisztikus árnyékok...
- Két különböző konfigurálható lens flare alrendszer,
- Video Toaster és Lightwave kompatibilitás, ami azt jelenti, hogy lazán be fogja tudni tölteni és el tudja menteni a TOASTER Framestore image-ket, tud közvetlenül render-elni a Toaster display-re, tud tölteni, menteni LW object-eket is, és tudja kezelni a LW scene-ket 3 dimenzióban a beépített zbuffer support segítségével,
- valamint ARexx támogatás, valós idejű textúra preview-k, thumbnail requester-ek, interaktív help (nem súgó!!!), többszintű anti-aliasing.

Az upgrade ára (ami tartalmaz egy nyomtatott kézikönyvet is) 99 USD
Az új verzió ára szintén 100 USD alatt lesz. Sőt, regisztrált ALADDIN 4D tulajok most megvehetik az IMAGEFX 2.6 verzióját egyenesen a Nova Design-től mindössze 124,95 USD-ért, ha megrendelik az upgrade-t az ALADDIN-hoz...
Információ: **www.novadesign.com**

MASTERISO v1.28

Az Asimware Announces bemutatja: MasterISO v1.28.

1997 június 13(pénteken) végre megjött az AMIGÁs CD írók új reménysége. Az 1.28-as verzió szinte semmiben sem különbözik a korábbi 1.xx verzióktól, csupán bővítették a támogatott CD írókat:
a Mitsumi CR-2201-el és a Yamaha CDR-400-assal.
A következő AMIGAonly-ban cikk várható a programról, tesztekkel, meg miegyebekkel...
Addig is a regisztrált user-eket várják az Asimware homepage-n...
Információ: ***www.asimware.com***

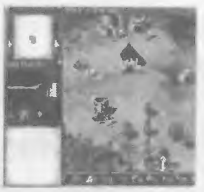
INFINITIV TOWER

A Micronik nevű cég bizonyára gyakran szerepel az AMIGÁjukat tönyösítani kívánó emberkék álmaiban. Nos itt van az INFINITIV torony (Z-1i rev5.42 Busboard), amelyben található:

- *1 video slot,*
- *5 Zorro II slot, ebből*
  - *2 a PC-AT slot-tal,*
  - *2 a PCI slot-tal,*
  - *és 1 a video slot-tal "egyvonalban",*
- *2 3.5"-s hely a floppy drive-nak,*
- *2 5.25"-s hely bármi másnak,*
- *200 W PC-s táp,*
- *PCMCIA slot a jobbszélen,*
- *Adapterkábek a video slot-hoz,*
- *SCSI külső csatlakozó*
- *SCSI adapter*

Bővebben van róla valahol egy cikkecske itt a lapban...
Információ: ***www.micronik.de***

SADENESS SOFWARE FOUNDATION



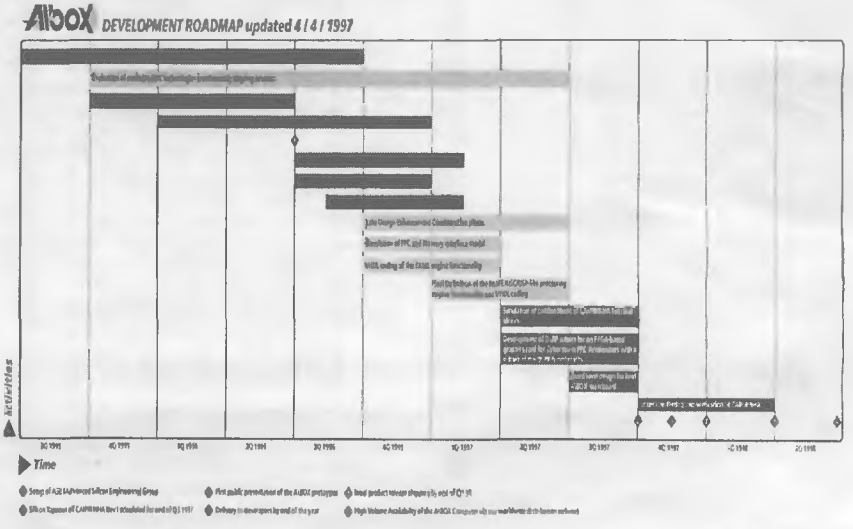
Te is lehetsz sztár (nem csak az olvasztár) hirdeti a Sadeness Software, méghozzá nem is akárhol, hanem a FOUNDATION c. új stratégiai játékban. (bővebb info a lapban, hátrébb) Nem kell mást tenned, mint a legjobb fotodat bescannel-ni, és egy 64x64 pixel felbontású BMP, IFF, PCX, GIF vagy egyéb formátumban, legalább 16 színben, de legjobb lenne 24bitben és elküldeni a Sadeness Software-nek. (JPeG is lehet, de az inkább 128x128 pixel legyen...)
Sőt ha küldesz nevet is, akkor a saját neveden szerepelhetsz a game-ban, de ez mondjuk nem fontos. (Itt a lehetőség a szomszéd nénik, tanárok, miegyebek képeinek mihamarabbi elküldésére, hogy a játékban kedvünkre gyilkolhassuk le ezeket a kedves embereket...) A Sadeness Software felhivja a figyelmet, hogy nem illik más emberek képeit elkuldeni, mert ha az illető nem egyezik bele, az csúnya dolog. No ki akar sztár lenni a FOUNDATION-ban??? Információ:
www.sadeness.demon.co.uk/foundation-mugshot.html

B1260+32MB RAM

Attila nevű barátom már vagy fél éve azzal nyaggat, hogy szerezzek neki egy "féloldalas" 32 megás ramot a Blizzard 060-as kártyába. (Ehhez tudni kell, hogy a kártyába fizikailag nem fér bele a kétoldalas ram modul - viszont a ShapeShifter-nek nem árt a 32 mega, főleg a PhotoShop-hoz. ezért a 1260 tulajok egetföldet megmozgatták egy féloldalas 32 megás ramért.) Ekkor esett meg az, hogy Attila kapott egy SCSI csatolót a kártyához, amihez örömmel megvette a 32 megás SIMM modult, de a SCSI nem ment (bugos volt). No mikor ott állt egy 32 megás rammal, fogta, helepattintotta, majd egy damillal terögzítette, a proci és a ram közé meg egy darabka papírt helyezett.
Miután 3 napig ment folyamatosan a gépe, úgy néz ki a hard/hack működik. ***Az AMIGAonly természetesen a fent leírtak miatt semmiféle felelősséget nem vállal.***
De hátha valakinek ez kell. *Kevésbé merészek próbáljanak inkább egy féloldalas ramot találni.*

Magic

Ez itt a Phase5 által kibocsájtott ún ROADMAP ami az A/BOX fejlesztési tervét ábrázolja. E terv szerint az A/BOX 1998 év elejére fog megjelenni... No majd meglátjuk.
Információ: **www.phase5.de**



SADENESS SOFTWARE

FOUNDATION

The Ultimate Amiga Strategy Wargame

Nemregen nekor lepillantottam a postafiókba, ott meglepetésre egy nagy méretű, gyanús csomagot találtam... mivel nem kervegett, meg különben is mit vesztithetek alapon kibontottam. (Bumm! :)
*Bomba az ugyan nem volt benne, de azért jól meglepődnöm azt sikerült. Ugyanis a pack-ban a Sadeness Sowtware legújabb játékáról, meg CD-ről volt nemi info, no meg 2 (kettő) darab CD. Egy AGA Experience Vol 3, meg egy Hidden Truth. (ne ezek után mondja valaki, hogy a magyarokat le se sz*rják a világban...)*
A lényeg: 1997 novemberében kapható lesz a FOUNDATION című Settlers, C&C, WarCraft, Populous, Mega-la-Mania alapjaira épülő (de ezzel együtt rengeteg uj elemet is tartalmazó) strategiai játék.

A technikai részéről:
- Minimum gepigeny
  bármilyen AMIGA :)
  1 MB Chip + 1 MB FastRAM.
- AGA 256 szin LowRes.
  AMIGA 1200/4000
  2 MB Chip + 4 MB FastRAM.
- ECS/AGA kepernyomódok 64/128/256 szinben.
- CyberGFX es AHI support.
- Egyenlőre csak CD verzio készul...
- Valaszthato képernyomódok+felbontások
  (PAL, NTSC, DblPAL stb.).
- 1 es 2 játékos uzemmód csztott kepernyon, esetleg serial port-on, illetve TCP/IP-n keresztul.
- Specialis kuldetesek 2 játékos részére.
- Legalább 50 MB-nyi gfx.
- Legalább 50 MB-nyi zene es hangeffektek...

A játekban szereplő emberek jellemzői:
- Saját név (250000 féleből).
- Nő/férfi megkulonboztetes.
- Egeszseg/kor/moral.
- Saját lakas.
- Munkahely.
- stb. stb...

Az emberekkel lehet:
- Hazamenni.
- Dolgozni menni.
- Megtamadni embert/épuletet.
- Őrt allni.
- Lopni, rabolni.
- stb. stb...

Ezen kivül:
- Varázslatok.
- Virusok, járványok.
- és még sok minden más

Contact cim:
Sadeness Software
13 Russel Terrace
Mundesley
Norfolk
NR11 8LJ
ENGLAND/UK
TEL/FAX +44 (0) 1263 722169

Homepage: **http://www.sadeness.demon.co.uk**
E-mail: **Foundation@sadeness.demon.co.uk**

Tervezett Ár: £29.95

ABLAZE ENTERTAINMENT

DIVERSIA

Another C&C clone coming soon...

A mindenki által jól ismert) software-ceg a Vulcan Software által dédelgetett STRANGERS után belevágott egy újabb programba, amely egy valós idejű strategiai játék lesz (like C&C)

A játék csak CD-ROM-on fog megjelennt és legalább egy 030 és 4 MB FastRAM kell nekt, ez a 256 szinű Hi-Res gfx és a mindenfajta egyéb furfang miatt kell. Terveznek PPC, illetve CyberGFX verziót is.

Igérnek meg 1/2 játékos uzemmódot, hálozaton, esetleg Interneten keresztul is.

Homepage: **http://www.vadium.sk/ablaze**

POWER COMPUTING

BIG RED ADVENTURE

Azt hiszem, az év (egyik) nagy game-hire volt a Nagy Piros Kaland megjelenese AMIGAra.
Igazandiból talán már csak a Power Computing hitte el, hogy valaha is elkészül, de végül is itt van.
Allitolag maga a játék már a tavalyi év végen kész volt, de mindenfajta kavarások miatt csak a májusi WOA show-ra tudott kijonni.

A játékról tul sokat most nem mondok, elsosorban azért, mert eddig még csak odáig jutottam, hogy megnézzem, valamint azért mert a **következő only(k)-ban részletes leírást fogunk róla kozölni.**
Addig is itt van nehany preview kep. (a demo letolthető az AmiNET-ről!)
Ja és a játék egyenlőre csak CD-n kerult forgalomba.

Az ára: £19.99

DIGITAL REALITY SOFTWORX

FORTRESS OF FEAR

Újra megjelentek azok a játékok, amelyeket egyszerre fejlesztenek AMIGÁra és pc-re. Ilyen ez az uj Diablo szerű RPG is a Fortress Of Fear.
A játékból AGA és CyberGFX verzio készul, az előbbi 320x240-s felbontásban 256 szinben, míg az utóbbi [illegible] szinben (HiColor) fog futni. Emiatt a hardware igény legalább egy 030-as proci és 4 MB FastRAM. Demo verzio augusztusra varható.

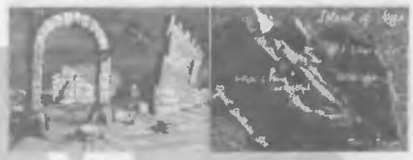
Magic

OLYMPIA SOFTWARE

EVIL'S DOOM

Sajnos egyenlőre csak egy ismertetőt tudok bemutatni nektek, de a következő szamban már egy leírás első részével fogtok találkozni...
Tehát. A gamét az Olympia Software csinálta, majd 2 év fejlesztői munka van benne, és mindössze 45 DM-ert lehet megvasarolni... Az egész assemblerben lett irva, ugyhogy még egy alap 1200-on is nagyon jól elfutkározik.

Nézzük a történetet... Mt egy barbárt játszunk, akinek leláborozásakor hirtelen furcsa látomásai lesznek... Megjelenik néhány általa ismeretlen egyed, és megtudja hogy a világa veszélyben van, mert valami gonosz meg akarja szerezni magának. Több se kell neki, útnak indul, és felkeresi egy barátját (Bambola), akit megker, hogy vigye át a szigetre, mivel barátja hajoskapitany... Elindulnak, és jo hosszu hajokázas után meg is erkeznek... Itt Bambola elhatarozza, hogy velunk tart, ha nem zavar minket... (Természetesen nem zavar...) Titangelbe erkezünk a sziget fővárosába...



Itt abbahagyom az ismertetőt, mivel innen fog indulni a leírás. Azonban még szólnék néhány szót a játékról. Az eleje egy kicsit unalmas, de garantálom hogy kb. 1/2 óra tátek után mindenki belemelegszik, aki e stilust szereti... az egész játékot Hi-Res felbontású képek tarkítják, és az egész ugy van beállítva, mint ha a szolgánk mesélne le az utokornak (nekunk).
Néhány dolog, ami talán kedvet ad a kétkedőknek is: Repülhetünk sárkányokon, számtalan fajta dungeonban mászkálhatunk (akár víz alatt is), sokfele titkos kapcsolot találhatunk, és még egy nagy rakás egyéb jó dolog.
Mindenkinek ajánlom figyelmébe, mivel (szerintem) utóbbi idők egyik legjobb (ha nem a legjobb) RPG-jével allunk szemben.
Tehat Kalandra Fel!!!!!!!!

Dark

Továbbra is várunk olyan vállalkozó szellemű emberkéket, akik játékleírásokkal halmoznának el minket Free AMIGAonly-ért cserébe...
Előre is thanx!
Magic

BURNOUT

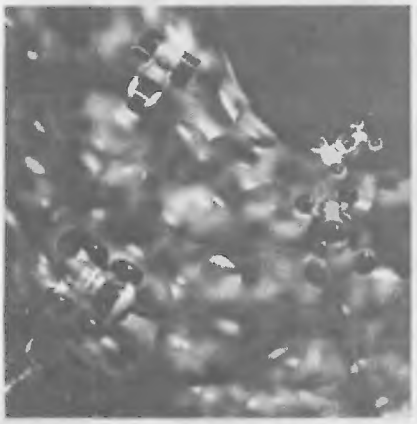
Föld anno 2045... Ez már nem az a hely, amit mi ismerünk...

Háború volt, de nem hevernek szerteszét hullák, a levegőben sincsen radioaktivitás, mivel a legutolsó háború a média óriásainak a háborúja volt.
Ugyanis mindenki képzeletét felgyújtotta egy új sport melynek neve Burning (Égés), mert ez volt az "igazi" háború, ahol csak a leghátrább tud "tulégni", csak a legerősebb lehet a legjobb! (mint mindenhol kivéve a sakkot :)

GENETIC SPECIES

1997 októberére beteljesülhet minden AMIGÁs dúmozó álma, ugyanis akkorra igéri a VS a Genetic Species c. game-t készre.
Azt hiszem már mindenki találkozhatott a játék valamelyik demo-jával (AmiNET), s azt hiszem, hogy nem is nagyon okozott csalódást senkinek.
Viszonylag nagy sebesség kis gépen is - 28 MHz már elég jó volt neki, de egy FastRAM-os A1200-n se volt olyan gyér... - viszont szép 256 színben pompázik minden (AGA / GFx card required) és 1x1 pixel-ben

VULCAN SOFTWARE presents...



Eljött az idő, hogy az AMIGA megmutassa, hogy mit is tud. A BurnOut egy hihetetlenül gyors multi-player akciójáték. 256 színű nagyfelbontású, hihetetlenül szép (trace-lt) grafikával, 4 féle futurisztikus autóval (mindegyik fázis külön renderelve, ugye...)

A harc a három másik ellenséges autó ellen folyhat, melynek mindegyike lehet ember, vagy gép.
(ez ugye kicsit sok lenne joystick-ban, ha nem támogatná a program a 4 joy adaptert)

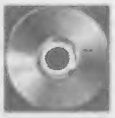
A BurnOut csak HD verzióban létezik, és az innen-onnan beszerezhető Expansion File-ok segítségével a meglévő 33 aréna 99-ig is bővíthető, azaz 99 helyen

tudjuk megvívni harcainkat.

(és ez a harc lesz a végső)

Sőt, ha ez nem tetszene nekünk, akkor létezik egy Arena Editor is a programhoz, amellyel saját szánk íze szerinti játszóteret is tervezhetünk.

(copyright 1997 Vulcan Software Limited.)



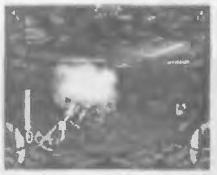
HELLPIGS

A Hellpigs nevű ware minden kalandjátékos AMIGÁs kedvence lehetne... ha történne végre vele valami összerű... Hogy hogyan is értem ezt...

Itten ugyanis egy 1 teljes CD-t elfoglaló (superb!) kis adventure game-ről lenne szó, ha hajlandó volna végre elkészülni (az ígéretek szerint a legjobb, legnagyobb, legszebb, leg... leg... leg típusú kalandjáték lesz belőle) A Vulcan már elég régóta ígéri, de egy kanyi új info sincsen fenn a net-en róla... se megjelenés, se boríto se kerettörténet se semmi...

Maradnak a preview képek...
... valamint a remények...

elég jól el bír futkározni.
Továbbá szépen animált ellenek, ami lehet gép (AI típusú - meglepő lenne :), vagy egy barátunk (gyk ember...). Valamint liftek titkos és nem titkos átjárók, szintkódok, kezdő és befejező animációk, meg miegyebek.
No akkor egy pár szót a készülendő game történetéről is illene mondani...



A 21 század elejétől kezdve a hatalom kezdett a különböző kormányok kezéből átcsusszanni a nagyvállalatok (multinacionális típusú) kezébe.
Ez az átcsúszás a század végére be is teljesedett, ekkor a Föld összes hatalma néhány száz ember kezében összpontosult. Ekkoriban kezdtek el foglalkozni komolyabban a genetikai trükközéssel is, azonban néhány korai baleset miatt hamar nyugdíjazni kellett a kísérletben résztvevő illetőket (poszthumusz).

A kísérletek (fű alatt persze) azért folytatódtak.
Ekkor jött a nagy háború, ugye, és mindenfajta nagyvállalatok elfoglalták e Földet és rabságba vették az embereket. Ami ugyan nem volt túl nagy baj, mert mindenki tető alá került csak nagyon megnőtt a ragasztott zacskó export a világegyetembe, és ezt a többi bolygó nem nézte túl jó szemmel.

Ekkor alakult meg egy szövetség, amely a Counter Force Alliance (CFA) nevet viselte és titkos célja volt, hogy a nagyvállalatok kezéből a hatalmat kiragadja, és stb. stb. Ezután a Cantex Kutató Laboratóriumot - tudjátok, az amely a Magnus kráterben helyezkedik el ismeretlen erők elfoglalták. Senki sem tudta, hogy ki volt az a gaz, de valószínűleg valamelyik nagyvállalat emberei lehettek. Az ismeretlen agresszor meg felrobbantott egy-két holdbázist, meg egyebet... az embereket már a végveszély fenyegette (majdnem rájuk omlott a bórtön), de ekkor... *(bocs mindenkitől, ha két game, írunk egy normális ismertetőt is...)*

Magic

ShapeShifter-rel ellátott user-ek (meg ex-pc-sek :) valószínűleg találkoztak már az egyik legszebb (ámbár jó régi) kalandjátékkal, ami a MYST nevre hallgat. Korábban egyszer volt már róla szó, hogy elkészül, majd úgy festett, hogy ez is Cancelled típusú fejlesztés lesz, de most a CLICKBOOM software meggondolta magát, vagy megsajnálta az AMIGA user-eket, és egy kissé meggondolatlannak tűnő, ámbar dicséretes döntés után úgy vélte itt az idő (valamikor majd...), hogy a sok másik platform után a MYST megjelenjen a kedvenc számítógépünkre is.

Mivel gondolom sokatok előtt nem ismeretlen a játék, sőt lehet, hogy letöltötte már valaki (pl. én) az internetről a demo verziót is (még régen), ezért inkább magáról a CLICKBOOM Software-ről mesélnék egy kevés szót.

A software-cég eddig két programmal domborított AMIGA platformon, és mindkét program a maga nemében egyedülálló (stb. stb.), az egyik a NEMAC IV (amely, mint tudjuk a méltán népszerű NEMAC sorozat 4. része :)))), a másik pedig az AMIGA FORMAT meg a többiek szerint is a tavalyi év legjobb verekedős játéka, nem a Mortal Kombat x+3, hanem a CAPITAL PUNISHMENT.

Várjunk várjunk (!) mondja a jól értesült user, mivel ő tudja, hogy a NEMAC IV-et a PxL Computer adta ki, mint a Zentek nevű cég fejlesztését. (ebben az AMIGAonly-ban már megint csupa fake-info van...)

No igen, mondom én erre... de ehhez tudni kell, hogy a CLICKBOOM a PxL Computer egyik team-je, és... mást nem is kell tudni, szerintem ebből mindenki megért mindent.

No ez a CLICKBOOM a sok jó dolog mellett a homepage-ukre (a címet mindenki találja meg maga :) feltett egy úgynevezett kívánságlistát, magyarul wish list-et, amelyikben azt szeretnék megtudni a kedves netező AMIGA-soktól, hogy melyik az a pc-s, vagy Mac-es game, amelyiket a legszívesebben néznének mindenfajta emulátor nélkül a saját kis gépükon.

Mindenki aki arra jár szavazhat (szavazzon!), és majd meglássuk mit lesz - tgérik a fejlesztők.
No lássuk mit is, hogy hogyan is áll ez a lista jelenleg, utána elmondom, hogy mit mondtak erről az illetékesek az AMIGAonly-nak. (nekem)

standing	*game*	*votes*
1.	Monkey Island 3	1053
2.	Quake	1030
3.	Red Alert	922
4.	Diablo	660
5.	Settlers 2	615
6.	Tomb raider	583
7.	Civilization 2	563
8.	X-wing / Tie-fighter	483
9.	Grand Prix 2	467
10.	Warcraft 2	455
11.	Duke Nukem 3D	433
12.	Command & Conquer	403
13.	Simon the Sorcerer 2	293
14.	Wing Commander 2-4	230
15.	Wipeout	202
16.	Need for speed	202
17.	Mechwarrior	197
18.	TFX	177
19.	Ultima VIII	130
20.	Resident Evil	128
21.	Tekken	125
22.	Theme Hospital	105
23.	Descent	96
24.	MDK	96
25.	Battle Isle 2	91
26.	Indy Car Racing 2	88
27.	Daytona	87
28.	3D Lemmings	85
29.	NHL 97	84
30.	Dark Forces	83
31.	Doom	82
32.	7th guest	81
33.	MK3	75
34.	Screamer 2	73
35.	Fifa	67
36.	Albion	62
37.	Battle Arena Toshinden	53
38.	Earthworm Jim	48
39.	Putty Squad	37
40.	Heroes of Might and Magic	35
41.	Virtua Fighter	33

(kicsit fura lett ez a tabella, de azért remélem mindenki ki tud rajta igazodni ...)

No erre - mikor ezt en olvastam - felkaptam a fejemet, és elgondolkoztam azon a dolgon, hogy ugye a LucasArts meg a tsai már elégge régota nem fejlesztenek AMIGAra, akkor mi lesz az ilyen-olyan szerzői jogokkal, meg copyright problámákkal... mert ez nem úgy tűnik, hogy fake lenne, viszont senki sem örülne neki, hogy a wish list első x helyezettjét sorry felirattal visszadobnák, hogy ez nem a mi hatáskörünk, de meg emlékeb az utolsó program konverziójét, amit valamelyik eltévedt AMIGA user egy napszúrásos pillanatában megszavazott...
No ezért írtam egy szép hangú levelet a CLICKBOOM-nak...

4 nap múlva meg is kaptam a választ, melynek legelső sorában rögtön szabadkoztak, hogy olyan soká (!) válaszoltak (a GW2k még nem is válaszolt.. pedig nekik már idestova 2 hónapja írtam...)

Megírták meg, hogy a játékokat meg fogják írni (???), 68k és PPC kódra is, de mihelyt átáll a piac azután már csak PPC kódra fognak fejleszteni.

Valamint kérik az ide AMIGAonly megjelenési dátumokat (jó volna, ha mi is tudnánk...), meg az összes róluk meg a MYST-ről szóló számból 3 példányt, meg a hirdetési áramkat...

Remélik hallanak még felőlunk, addig is legjobb regard-okat kívánják..

Nohát erre mondja az ember, hogy ezek valami értelmes típusú emberek, nem pedig *fáj halkán, hülye magyarok, kik azok a magyarok* stb...

Akkor nincs más hátra, mint előre, azaz mindenki látogasson el a homepage-ukre és szavazza meg a kedvenc játékát. én megszavaztam a NBA 97-et elsőnek.

Addig is itt van nemi contact cím a contact-olni vágyoknak, meg egy két kis kép a MYST nevű kis játékból. (toltsétek le a demo-t, mert jó :)

PXL COMPUTERS Inc.
Box 969 - 31 Adelaide St. East
Toronto, Ontario
M5C 2K3
Canada

Tel.: **+1 146 868 6388**
Fax.: **+1 416 868 9232**
e-mail: **info@clickboom.com**

http://clickboom.com
http://pxlcomputers.com

Magic

Először egy letter...
From: EMERIC SH / SuperNews DiskMag
To: AMIGAonly
Subject: j cikk...

Üdvözlet. Az AMIGAonly 5-ben látott napvilágot egy cikk a Coala-ról.

Sajnos az a baj, hogy én pont ellenkező véleményen vagyok vele kapcsolatban, így nekilátnam leírni azokat a dolgokat, amelyek kimaradtak a szimulátorról, illetve amelyek kiválóvá teszik még összehasonlításban is a többi Amigás helikopter szimulátorral szemben.

*Frank ritka sz*t játéknak tiulálta a Coalát. Hiba volt, óriási nagy hiba. Az újság egyetlen rossz minősítésű cikke lett, egészen egymagában, hiszen az egész AMIGAonly olyan magas színvonalon volt, amelyről a teljes magyar számítógépes újságírás is messze csak álmodozhat.*

Maga az újság fenomenálisan kiváló és egyéb szuperlatívuszok. (Ez afféle biztatás meg dicséret akart lenni, nem tudom mennyire lehetett kivenni belőle). De hogy ne húzzam az időt, következzen a cikkel kapcsolatos text.

COALA
Cute Name Deadly Weapon

Néhány hosszabb rovidebb megjegyzés, illetve kiegészítés.

A XX. század legutolsó éveiben járunk. Egyre ritkábban fordulnak elő globális háborúk, az összecsapások szűk területekre koncentrálódnak, csaknem minden esetben az ENSZ békefenntartók által figyelemmel kísérve.

Ha beavatkozni nem is tudnak, önmagukat mindenáron megvédik ha kell. A játékban ismét a két ősellenség csap össze kisebb helyi konfliktusokban, ahol azonban a korlátozott területen folyó harc ellenére néha rendkívüli erők és kiválóan felszerelt csapatok néznek farkasszemet egymással. Ez lenne hát a Coala világa.

A játékban megválaszthatjuk, melyik oldal lovasságának pilótájaként kívánjuk harcba vezényelt gépünket félelmetes fegyvereivel használni és kihasználni, egyszóval azt, hogy melyik oldalon is szeretnénk harcolni a győzelemért.

<u>*Nos ezzel kapcsolatban érdemes megfigyelnünk két rendkívül érdekes dolgot:*</u>

Más játékoktól teljesen eltérően előfordulhat, hogy orosz helikopterrel az amerikai oldalon harcoljunk (traitor) nem kell mást tennünk mint lelőnünk egy baráti gépet, ezentúl vadászni fognak ránk egykori bajtársaink, és velünk lesz az ellenség.

Elérhetjük azt is, hogy mindkét fél összes harci eszköze minket vadásszon (no azért egymást is) csupán lőnünk kell mindenre ami mozog.

Es legutolsóként a szadisták és mazochisták egyrészt megtámadhatnak UN gépeket, illetve harcjárműveket (az ő testi épségüket nem merném sokáig garantálni még a legkönnyebb fokozaton sem) vagy vöröskeresztes járműveket, de ők számoljanak azzal, hogy az Eurofighteres és F16-os UN légierő brutális gyorsasággal és erővel fog lecsapni rá: nehéz fokozaton talán ez a játék legnagyobb kihívása.

<u>*A másik fontos és érdekes dolog a választható és harcoló helikopterekkel kapcsolatos: így lássuk is, miről is van szó.*</u>

Az Amerikai oldalon a lovasság számítógép által vezetett helikopteres egységei Huey Cobrával repülnek, ami a valóságban a játékban szereplő helikopterek közül a leginkább ózonvíz előttinek tekinthető a valóságban minden szempontból.
Ennek ellenére a játékban képességei felett képes teljesíteni. A való világban már leszerelték, helyét a most már általunk is választható AH64 Apache foglalta el, őt gondolom nem kell bemutatnom.
Végül pedig választhatjuk a Coalát, amely egy kísérleti helikopter, és keskenyebb és kisebb is az Apache-nál. Kezelni és vezetni őt a legkönnyebb (lévén a játék legkönnyebb tömegű helije), nem fog váratlan dolgokat művelni, kezdőknek teljes lelkesedéssel ajánlhatom.

Sokkal érdekesebb viszont mind önmagában, mind a másik oldallal összehasonlítva az "ellenség". hiszen ott egyrészt választhatjuk a Mi-35 Hind-et, de ezt jobb is ha elfelejtjük, gondolja mindenki azt, hogy ez egy Mi-24D, és máris mint a magyar légierő nyomulhatunk a játékban.
Páratlan élvezet vezetni, bár őt vezetni a legnehezebb is: szokjunk hozzá, hogy ő a legsúlyosabb helikopter, és nagyon könnyen leeshetünk vele egy két túlspirázott manővernél...
Lehetőségünk persze van még, hiszen a választhatók közül utolsóként, de nem utolsósorban választhatjuk a Mi-28 Havoc-ot (nézzetek utána mit jelent), amely szerintem (ezzel lehet vitatkozni) a legjobb és legszebb helikopter, nomeg őt lehet a legjobban (nem a legkönnyebben, az a Coala) irányítani is.

No és itt jön az a megdöbbentő dolog, amit már említettem: az orosz air cavalry számítógép vezette csatakoptere a Kamov Hokum.

A képességei alapján párba állítva a Huey Cobrával. Amikor a valóságban a Hokum szinte játszva veme a játékban szereplő összes helit, csak a Coala és a Havoc tudná megszorongatni.
Raadásul még haditengerészeti is, de ne kötözködjunk, ez minden bizonnyal egy szárazföldi változat. (Amerikai oldalon nem kellkülönösebben rettegnünk tőle: jóval képességei alatt repül)

A játék készítői úgy látszik orosz oldalon kicsit elszámolták az erősorrendet és a képességeket a nosztalgia jegyében.

Ennek ellenére ez egy Nagyszerű játék és szimulátor. Mivel az Ao#5-ben leírás jelent meg róla, mint "sz*r" szimulátorról, amelyben azért a billentyűk benne voltak, (nagyjából) ezért csak néhány kiegészítést tennék hozzá.

Az egérrel mozgathatjuk gépünket, a jobb gombot nyomvatartva mozgathatjuka fejünket, ez azonban működik külső nézetben is, így körbejárhatjuk helinket, sőt, a bal gomb nyomvatartása mellett előrá-hátra mozgatva egerünket zoomolhatunk is.

Soha jobb külső nézetet. Ezen kívül csupán két, mondhatni létfontosságú része maradt ki a dolgoknak: az egyik dolog a Del billentyű, amivel a config screenre jutunk.

A játék alapból ugyanis messze nem max. detaillal repül. Itt mindent beállíthatunk a látótávolságtól, a grafika minőségén és a visible payloadon keresztül a nehézségi fokot, no és a realtime/slow/fast motion sebességet is.
Egyszóval mindent.

Az Alt-C és Alt-F a szimulátorokból már megismert Chaff és Flare szórásra alkalmas.

Kimaradt még emellett egy igen fontos dolog, mégpedig a belső kontroll képernyő, amelyet az F1 billentyűvel varázsolhatunkelő.

Itt csupán olyan apróságok foglalnak helyet, mint a satellite view, ahol szintén működik az egeres Zoom és mozgatás, valamint a radar, amelyet valamivel gyengébb kivitelben a pilótafülkében is megcsodálhatunk (no persze némely fokozatú detaillal), szintén lehet ki/be zoomolni a radarképen, valamint néhány technikai, és eredménnyel, céllal kapcsolatos dolgot is találhatunk itt.

Tessék kipróbálni a gombokat, huncutabbak ajobb alsó gomb megnyomása esetén kijelzést kapnak a gombok funkciotról.

Valamint kimaradt a TAB is, ahol automatikus zoommal tekergethetjük afejünket és irányíthatjuk a helinket is, az aktuális fegyver célkeresztjével középen.

Átválthatunk itt infrába is, illetve létezik egy speciális non-zoomfull screen nézet is, de hogy ne legyen minden fenékig tejfel, jöjjetek rá magatok (mindenesetre biztos ami biztos: TAB-F1-F1)

Végül pedig néhány apróság a játékkal kapcsolatban próbálja ki mindenki, amint napnyugtakor a főútvonalon, zoomban, hellfire/hedge célzókeresztben imbolygó Fordot üldöz... Mi-35-el.

Ahogy a fák árnyéka az úton vetül, és csak repulnk mint a végzet: lélegzetelállító.

Érdemes még kis huncutságokat keresni a játékban max. detailon: a tehenek a folyóparton nagyon aranyosak, és mivel elárulok még valamit, ami az előző részben nem volt leírva: óvatosan leszállhatunk akár a gyepre is, így landolva a tehén mellett kulso nezetben csodálhatjuk e gép nagyszerű arányait. (A Help-el kikapcsolhatjuk a célkeresztet)

A legutolsó pedig egy kis hint... Aki akar nukleáris télben repülni es harcolni... Am legyen. Bármely pályát választva a bal Amiga billentyűt megnyomva máris nukleáris télben folytathatjuk a csatarozásokat.

Ha meg nem elég, lőjünk ki egy Hedge-t az UN gépeire... (A jobb Amiga feltehetoleg a hőképes látvány akar lenni)

Vagy pedig egyszerűen csak figyeljük, ahogy a tobbi egység total war idején harcol... Mondjuk egy EuroFighter szemszogéből. No és ne felejtsuk el külső nézetből figyelni, amikor a beavatkozás mellett dontve beindítjuk a hajtóművet, és felpörögnek a lapátok.

Jo vadászatot...

PS: A játékkal én max. detailon, egy 1200/020/28 as gépen játszottam, de alacsonyabbra véve a detailt nagyszerűen fut alap 1200-on is: viszont a játék mindenképpen a max. detail miatt éri meg, amikor leválik egy hedge a sok közül és pusztító útjára indul.

Hogy becsapódjon egy fába, tangba borítva azt. A játék egyszóval: gyönyörű.

Összehasonlításban csak a GS2000-et állíthatnám mellé, de a Coala inkábbakció, sokkal pergőbbek a dolgok, és nagyszerű az irányítása is, csak meg kell szoknunk.

Meg a Coala szebb is, gyorsabb is. Play!

(Ha pedig valakinek a mellékelt EFA is megvan, a " az időt, a TAB a helyszínt, CTRL a gépet váltja.)

Emeric SH

MAXON CINEMA 4D

A harmadik rész második része...

Woow! Újra itt vagyok és ismét a Maxon-nal fogom fárasztani a tisztelt nagy érdeműt!

Az előző cikk sajnos helyhiány miatt ketté lett vágva így most következik a cikk harmadik résznek második felvonása. *A francba is Magic most megint grabbelhetem azokat a ****** képeket.*

Először is pár infó a Maxon Cinema háza tájékáról.

- Megjelent a Cinema 3-as majd 4-es verziója, az utóbbi fenn is van a wincsimen.
- Megjelent a „Castillian" új verziója új néven a neve: „MagicLink".
- Már felismeri a Lightwave-es formátumot is. Woww! (Lightwave rulez!)
- A programban helyett kapott a sorozatban való konvertálás lehetősege is. Csak ki kell választani a forrás és a cél könyvtárat a program a többit már magától elintézi!
- Ha akarjuk akkor lehetőség van arra, hogy a program egy saját képernyőt nyisson magának.
- A betoltött tárgyakat megnézhetjük különböző felület számítási módszerekkel.
- Lehetőség van továbbá arra is, hogy a kiválasztott könyvtárban levő tárgyakrol a program kis képeket készít a nevükkel ellátva, így konnyebb a tárgyaink között kiigazodni.

Ha minden igaz akkor egy cikk is fog kerkedni ezekből, ha az Isten és Magic is úgy akarja. Ezt akár fenvegetésnek is vehettek ;-)

Úgy taavirati stílusban pár hint a Maxon 4-es verzióról:

- felgyorsitottak a kepszámoltatást, ami szerintem nagyon jól sikerult.
- megjelent a „Lensflare" (Lencsecsillanás) effekt a programban, ez szerintem még nem teljesen kiforrott.
- az FPU verzió optimalizálva lett 68060-ra.
- megnovekedett a program memória igénye, egy alap 1200-en még elindul, de nem sok mindent tudunk csinálni vele, mivel csak kb. 130 kbytes memóriánk marad. (*Tehát akik egy alap géppel rendelkeznek azok sajnos lemondhatnak a MaxonC 4-es adta elvezetekről. Tessek bele feccölni a géplbe legalább egy bővítő kártyánvira való pénzt! Megéri!*)
- megjelent a program PC-s platformom is.
- elég sok képformatumban tudjuk elmentemi a kiszámoltatott képeinket. (Pl.: BMP, TIFF JPEG)

Ezek után némi segítség a 2-es verzióval kapcsolatban.

Par cikkel ezelőtt azt irtam, hogy a program néha napján számoltatás közben elszáll. Most itt van az igazi megoldás amivel a gép teljes speeddel is tud számoltatni:

- használjuk a „FastExec" nevű programot, lehetőleg a minnél nagyobb verziószámút.
- másoljuk a „C" könyvtárba a „FastExec" programot
- a „Startup-Sequence" !elsől snraba pedig irjuk a következőket:

C:fastexec patch fastssp fastvbr fastexp fastmem fastint >nil:

- ezek után indítsuk újra !kétszer! (a szokásos háromgombossal) a gépet.

Ha mindent jól csináltunk akkor a gép már teljes sebességgel számol. Maximum sebessség No hiba :) *(Hmmm! Ez a szlogen valahonnét ismerős nekem csak más formában!)* Már amikor nem akad ki a program valamilyen más hiba miatt.
Sajnos a program egy „kicsit" bugos vagy az én rendszerem hibás valahol!

A fentebb leírtak csak azoknak szólnak akiknek valamilyen memóriabővítő vagy turbókütyü van a gépében!

A 4-es verzióval kapcsolatban nem tudok ilyen hibáról... ...egyenlőre mivel a gépemben nem 60ns RAM van, hanem egy shit 70ns és a gépem lelassult tőle. SUXX!

Ezek után következzen egy kis hibajavítás a cikk előző részével kapcsolatban.
A **„Kamera/Position/Wie Polygon"** pontot elfelejtettem ismertetni.

Megoldás:
A kamera a színpadon elhelyezett polygon tárgy mentén fog animálni. A polygont a megjelenő tárgylistából tudjuk kiválasztani.
Remélem több hiba a cikkben nem fordult elő.

Ezután a hosszúra sikerült bevezető után folytassuk az előző részben megkezdett animációs részeket:

Kezdésnek töltsük be a **„Tutorial 3"**-as filet, majd nyissuk ki a **„Fenster/Zeitliste"** menupontot és kattintsunk a jobb egérgombbal a **„Würfel"** pontra.

Hirtelen egy rakás új animációs effekt beállítása közül választhatunk. Kezdjük el ezekkel a pontoknak pontokkal ismerkedni.

- Aus (Kikapcsolás)
A szokásos módon történik az inicializálása.
Hatására az animáción belül a megadott időtől kezdve a program a megadott idő végéig a kijelölt tárgyat nem jeleníti meg a színpadon. Aki nem hiszi járjon utána...
- Positon (Pozíció)
Az eljarás a szokásos. Azonban a mi esetünkben már meg van adva a tárgy animációs útja. Ha az animáció kezdetét jelző kis fekete pontra kattintunk, akkor az aktuális tárgy térbeni helyzetét tudjuk megváltoztatni. Ugyan ez vonatkozik az animáció véget jelző kis fekete pontra. Ha a szürke csíkra kattintunk akkor a fentebb már ismertetett **„Sequenze bearbeiten..."** menüpontot kapjuk meg.
- Größe (Nagyság)
Az aktivizálása a szokásos módon történik.
Ha mindent jól csináltunk akkor egy „Größe-Key" feliratú ablakot kapunk jutalmul, amiben az effekt kezdeten levő aktuális tárgy méretét tudjuk megadni vagy megváltoztatni. Az **„OK"**-t megnyomva egy újabb pontot kapunk. Itt az effekt végén levő aktuális tárgy méreteit tudjuk megadni.
- Richtung (Irány)
A szokásos aktivizálás, majd a megjelenő első menuben beállíthatjuk, hogy milyen fokos szögben álljon a kocka az anim elején. A másodszorra megjelenő menuben az animáció végén álló kocka szögeit állíthatjuk be. Az animáció közbeni elforgatásokat a program autómatikusan elvégzi. Ki hitte volna...
- Material (Anyag)
Ennek a pontnak az ismertetésével eljutottunk azokhoz az animáció fajtákhoz ahol már nem elegendő már az animot **„SW-Drahtdarstellung"**-ban kiszámoltatni ahhoz, hogy lássuk, hogy mit is műveltünk animáció címén.
Sajnos ezekután már az animok nagy többségét legalább **„Scanline"**-ban kell kiszámoltatunk. Ami azt vonja maga után, hogy:
-kicsit időigényesebb lesz a dolog,
-sajnos a „Maxon"-on belül már nem tudjuk megnézni a művünket a **„Keyframe/Abspielen"** ponttal. (*Hurrá! :(*) Mivel a „Maxon" az egyes animációs kockákat egyenként menti el és azokat nekünk kell a kiszámolás után összefűzni. Szerencsénkre a programozók voltak olyan rendesek :) és mellékelték a **„Maxon"** mellé ezt az egyszerű kis segédprogramot. Ha valaki ne talán csak úgy átmásolta a programot a haverja merevlemezegységéről a saját merevlemezegységére (*Ki az a galád .)?*) és a havernak nem vot fenn a „HD"-ján ez és még pár érdekes a **„Maxon"**-hoz gyárilag adott program, annak csak azt tudom tanácsolni, hogy próbálja meg beszerezni az „eredeti" „Install" lemezeket ugyan is megéri azt a kis fáradtságot.

Ja elfelejtettem megemlíteni, hogy a fentebb említett animáció készítő program neve: ANIMGen.

A program kezelését (ami nagyon egyszerű) a „Material" (gy.k.:a mostani menupontban) animációs pontban fogom ismertetni.
Kezdésnek töltsük be a **„Tutorial 3"**-as filet.
Menjünk a **„Bearbeiten/Materiallen verwalten..."** menüpontra és töltsünk be két anyagot.
Menjünk a **„Fenster/Zeitliste"** pontra és a **„Würfel"**-nél nyomjuk meg a jobb egérgombot.
Menjünk a **„Material"** melletti üres mezőbe, itt keressük meg az animáció elejét (nem lesz nehéz) és nyomjuk meg a bal egérgombot az üres mezőben megjelenik a szokásos szöveg (*a „szokásos szöveg"-et pár sorral feljebb megtalálhatjátok*).

Keressük meg az animációban a fordulópontot (*könnyű megtalálni mivel a szürke csíkban egy kis fekete pont jelzi*) és előtte egy karakterrel vagy másodperccel rántsuk meg mégegyszer az egér bal fülét.

Ha mindent jól csináltunk akkor egy kis menüpontot kapunk a következő feliratokkal:
- Material-Key (Ehh?!)
- Zeit (Idő)
- Material... (Anyag...)
Mellette egyenlőre a **„Standardmaterial" (Standard-anyag)**, de nem sokáig!

Nyomjuk meg a **„Material..."** feliratot és a megjelenő menüből válasszuk ki az egyik nekunk szimpatikus anyagot, majd kétszer egymásután kétszer az „OK" következik.

Újra megjelenik az előbb ismertetett menüpont csak most az animáció végén szereplő anyag felől érdeklődik.
Egyenlőre ez teljesen hidegen hagy minket és szadista mosollyal az arcunkon mégegyszer megnyomjuk az „OK"-t.
Ezek után megismételjük a fentebb leírtakat csak a fordulópont utáni animációsrésszel.

Lehetőleg a „**Material**" kiválasztásánál ne ugyan az az anyag szerepeljen az animáció második felében mint az első részben. Na vajon miért :)?
Ha ezzel is megvoltunk számoltassuk ki a művünket.
De lehetőleg !NE! a „**SW-Drahdarstellung**"-ot használjuk az animacink kiszámoltatásához.

<u>Miután végzett a gép az anim kiszámolásával (eltart egy kis ideig), egymás után több kínas meglepetés érhet minket:</u>
*a.: Az animációnkat nem tudjuk megnézni a „**Keyframe/Abspielen**" pont használatával. Az okokat „pár" sorral feljebb találhatjátok meg.*
b.: Az animáció egyes képkockáit a program különálló „IFF-ILBM" típusú képekben menti el és nem fűzi össze ezeket automatikusan ((Argh! (Ah)User Sucks!)

<u>A különböző variációk egy témára:</u>
a.: Az animáció egyes képeit megnézzük külön-külön egy képnézegetővel. Jó kis szórakozás lehet 150 azaz százötven képet egyenként megnézni, azonban ez kimerítő a heveny elmebaj fogalmát. Fanatikusok előnyben.
b.: Össze kell fűzni az egyes különálló animációs fázisok képeit úgy, hogy egy animfilet kapjunk eredményül. De hogyan?

A megoldás a „Tools" könyvtárban található „ANIMGen" program. Indítsuk el.

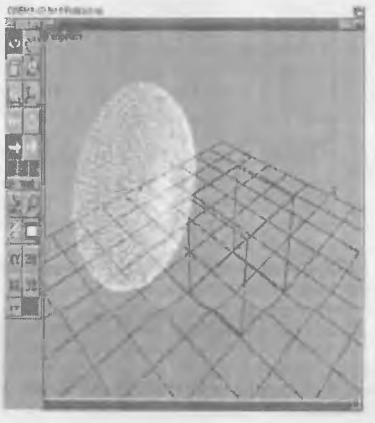
A meglepetés akkor ér minket amikor meglátjuk, hogy a program szintén ékes német nyelven kommunikál velunk. Hurrá! Ezután a sokkhatás után nézzük meg, hogy mit tudunk csinálni a programmal.

- Erstes Bild (Első kép)
A megjelenő file menüben kell a program számára megadni azt az útvonalat ahová az animáció egyes képeit elmentettük és ott az első képkockát kell kiválasztani.
- Animation (!?)
A kész animáció elmentési útvonalát lehet megadni.
- Typ (Típus)
Az animáció típusát választhatjuk ki.
- Zeit (Idő)
Az az időt tudjuk beállítani, hogy a kész animációnk hány másodperc alatt játszodjon le.
Ha a „Maxon"-ban az animációnkat 15 képlsec.-mal számoltattuk ki akkor érdemes ezt az értéket 1 vagy 2 másodpecre állítani. Ha nagyobb értéket adunk meg akkor az animációnk túl vontatott lesz.
- Erzeugen (Előállítani)
A másik érdekes kis programocska a „**Tools/Viewtek/MakeAnim7**" aminek a segítségével a különböző animációs fileokból „**Anim7**" típusú animfilera konvertál.

Ezek után vissza az eredeti témához, de előtte egy kis emlékeztető, hogy egyáltalán hol is tartottunk.
<u>Tehát:</u>
a.:Kiszámoltattuk az animációnkat.
b.:Egy kis segédprogram segítségével animációs filet kaptunk a különálló képekből.
Most már csak megkéne nézni, hogy mit csináltunk...

A programban lehetőség van arra is, hogy a tárgyon levő egyik anyag fokozatosan egy másik anyaggá alakuljuk át.
<u>Ennek a megvalósításának a lépései:</u>
Töltsük be a „**Tutorial 3**"-as filet.
Menjünk a „**Bearbeiten/Materialien verwalten...**" menüpontba, töltsük be a „**Plastik Gelb**" és a „**Plastik Rot**" anyagokat.
Menjünk a „**Fenster/Zeitliste**" menube és aktivizáljuk a „**Material**" animacis-effektet úgy, hogy az egész animáció alatt zajljon le az effekt.
- Az első megjelenő ablakban válasszuk ki „Material"-nak a „Plastik Gelb"-et.
- A másodszorra megjelenő ablakban pedig „Material"-nak adjuk meg a „Plastik Rot"-ot.
- Ha ez megvolt számoltassuk ki az animacinkat, fűzzök össze egy animációs file-ba és nézzük meg a művünket.
<u>Az animáció lefolyása:</u>
Kocka az animáció elején az irígységtől először teljesen sárga majd szépen fokozatosan megüti a guta (gy.k.:vörös lesz).
Sajnos ezt az animációt csak az anyagokkal lehet eljátszani, textúrák alkalmazása esetén ez nem müxi. SUXX!

A következő animációs effekt a:
Textur (Textúra)
Ehhez hozzunk létre egy színpadot egy hengerrel. Adjunk neki egy textúrát ami legyen az „**Abend**" nevű.
Ha ezzel is megvoltunk akkor lépjünk be a „**Fenster/Zeitlste**"-be és ott tegyük aktívvá a „**Textur**" animációspontot, de úgy, hogy az egész animációban csak ez az egyenlen egy effekt szereplejen.
Az első megjelenő menüben a „**Position**" (Pozíció) X-, Y-értékét állísuk át 100%-ra. A „**Größe**" (Nagyság) X-, Y-tengely értékeit hagyjuk a fenébe, majd menjünk az „OK"-ra.
A másodszorra megjelenő menüben a „**Position**" X-, Y-tengely értéketi írjuk át 1%-ra, a „**Größe**" X-, Y-tengely értékeit most sem érdemes buzerálni.
Ha ez megvolt számoltassuk ki az animunkat és nézzük meg a művünket.
Az animációnk abból fog állni, hogy a textúra a vízszintes oldalirányú mozgás mellett fentről lefele is animál ezzel a nézőben azt a látszatot kelti mintha egy spirál mentén mozogna a textúra.
Ha ez megvolt akkor a újra játszuk el a fentebb ismertetett figurát azzal a különbséggel, hogy a másodszor megjelenő „**Textur-Key**" ablakban a „**Größe**" X-, Y-tengelyek értékeit írjuk át 1%-ra.
Miután ez megvolt számoltassuk ki az animunkat és nézzük meg.
Az animáció során a textúra a vízszintes tengelye mentén forog, közben fentről egyre több azonos textúra animál alá egy csigavonal mentén egyre keskenyedve, míg nem teljesen betöltik az egész tárgyat.
Kicsit bonyolultra sikerült az animáctó leírása, sajnos ezt látni kell. A többi beállítási értékeket a ti ideigeitekre, szabad gépkapacitásotokra bízom.



<u>Egy kis segítség a „Position"-ban és a „Größe"-ben megadható minimális illetve maximális adatokról:</u>
Position: a megadható értéknek -10000000000% és 10000000000% között kell hogy legyen. Erre a program is figyelmeztet minket.
Größe: a megadható értéknek nagyobbnak kell lennie mint 0%, a felső határ a csillagos ég. (Ez nem vicc.) A program itt is figyelmeztet minket ha valamit elszúrtunk.

A kovetkező animációspont a:
T.achsen (Textúra tengelyek)
A színpadunk felépítése megegyezik a „**Textur**" pontban felhasznált színpaddal a felhasznált textúra szintén azonos.
Ha mindent jól csináltunk akkor a programtól egy menut kapunk ajándékba a következő megnevezéssel:
- Texturachsen-Key
- Zeit
- Position
A textúra tengelyének X-, Y-, Z-tengelyen levő helyzetét tudjuk megváltoztatni.
- Größe
A textúra térbeli kiterjedését tudjuk megváltoztatni az X-, Y-, Z-tengelyeken.
- Richtung
A textúra térbeli dőlés szögeit tudjuk megváltoztatni.
Egyenlőre ezeket az értékeket ne buzeráljuk, csak nyomjuk meg az „OK"-t, azonban a következő menüben a „**Position**" melletti értékeket írjuk át 100-ra, majd „OK" és számoltassuk ki az animációt (el szórakozik vele a gep egy ideig) és nézzük meg.
Az animáció a következő képpen alakul: A textúra jobbra forogva felanimál a tárgy kb. 1/3-ig majd az anim újra az elejéről kezdődik.

Kisérletező szenvedélyünk újabb céltáblája most a „**Größe**" lesz.
Az első menüben megjelenő értékeket most is hagyjuk békén, azonban a másodszor megjelenő menüben a „**Position**" melletti értékeket állítsuk vissza az alapállapotba (0 azaz nulla) és a „**Größe**" mellett található értékeket felezzük meg.
Az anim: A tárgy alsó és felső részéről egy-egy azonos textúra kezd a tárgy közepe felé közelíteni el is jutnak a tárgy felső illetve alsó 1/3-ig miközben a textúrák átmérője fokozatosan csökken, mikor az textúrák elérik a tárgy felső és alsó 1/3-át az animáció újra kezdődik.

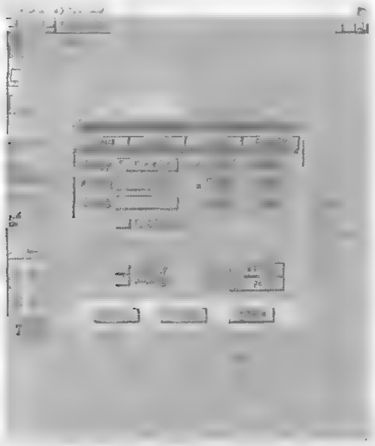
Position
Az elsőnek megjelenő menüben ne nyúljunk semmihez. Azonban a másodszorra megjelenő menüben írjuk át a „**Größe**" melletti értéket az eredetire (nem lesz nehéz ugyanis csak meg lett felezve). A „**Position**" melletti értékeket írjuk át 180 -ra. Ha ez megvolt számoltassuk ki az animációt és nézzük meg. *Az animáció történését nem írom le mivel ezt látni kell. Nekem tetszik :).*

Ezzel elértünk az utolsó animációs lehetőséghez (legalábbis a tárgyaknál), ami az:
Effekt (!?)
Mielőtt elkezdenénk az animáció ismerkedésével hozzunk létre egy színpadot egy kockával és válasszuk ki háromszor a „**Werkzeuge/Unterteilen**"-t. (Erre azért volt szükség, hogy felosszuk a kockát kisebb részekre.)

Ha ez megvolt menjünk a „**Fenster/Zeitliste**"-re és válasszuk ki a most ismertetés alatt álló animációs menüpontot (gy.k.:**Effekt**) úgy, hogy az egesz animáció ebből álljon.

Ha mindent jól csináltunk akkor egy kis ablakot kapunk a programtól a következő címmel:
Effekt-Auswahl (Effekt-kiválasztása)
Gondolom, hogy a cím elolvasása után sokan rájöttek, hogy nem csak egy animációs effektet kínál fel a

program
Nezzuk meg, hogy milyen effektek állnak a rendelkezesunkre
Explosion (Robbanas)
Schmelzen (Elolvadas)
Wind (Szel)
Morphing (!?)
Pulsieren (Pulzálas)
Zittern (Remegés, rezges)
Wooow!



Van egy-két effekt ami a rendelkezesunkre áll. Lelkileg fel lehet keszulni rá, hogy el leszunk ezekkel egy ideig. Menjunk sorban az egyes effekteken.
Az első amivel megfogunk ismerkedni az az „Explosion"

(Csak ugy mellekesen megjegyzem, hogy azert kellett felosztani a kockat, hogy fel tudjuk robbantani.)
Tehat valasszuk ki az „Explosion"-t es nyomjuk meg az „OK"-t

Ha minden muxi akkor a program egy ujabb menut ad nekunk a kovetkező feliratokkal:

Explosion

Von X:Y Bis X:Y (X:Y-tól X:Y-ig)
Az animácio kezdetenek és a vegenek az időpontjat tudhatjuk meg
Geschwindigkeit (Sebesség)
Anfang (Kezdet)
Ende (Vége)
A szétrobbanó tárgybol szétrepulő részek sebessegét tudjuk megadni. Az alapbeallításban az egyes részek egyre jobban lelassulnak, majd megallnak
Wikelgesch. (Szogsebesseg)
Anfang
Ende
Art (Stílus)
Itt azt tudjuk megadni, hogy merre fele repuljenek szet a szetrobbant reszek. A kulonbozó tipusok:
Kugel (Golyo)
XY-Ebene,
ZY-Ebene,
XZ-Ebene (Síkokon),
Z-Achse,
Y-Achse,
Z-Achse (Tengelyeken).
Zeit (Idő)
Vorwårts (Előre)
Rückwårts (Hatra)
A robbanas hogyan jatszódjon le az időben azt lehet beallítani.
Skal. (Léptek)
A szétrepulő reszek mekkora nagyságúra novekedjenek az animacio folyaman.
Zufall (Veletlenseg)
Azt lehet beállítani, hogy az egyes szétrepulő reszek milyen veletlenszerűen repuljenek szet. A minimalis beallítás 0% és a maximalis beallitás 100% lehet
Ki hitte volna
Mit Unterobjekten (Alsobb targyakkal)
Ha ki van kapcsolva akkor egy targycsoporton belul csak azt a tárgyat robbantja fel amelyiket kiválasztottuk. Kellemesen poénosan nez ki amint a babu felsoteste felrobban > -)

<u>Ezek utan meg nehany hint a robbanas effekttel kapcsolatban.</u>

-A felrobbant reszeknek meg lehet adni egy sajat utvonalat, amit a robbanas utan u-nak le. Aki nem hiszi az szamoltassa ki a „Tutorial6" os filet. Remelem nem lesz nehez elhez (Tutorial6) hasonlo animaciokat elkészítem
-A robbanas utan az egyes reszek megtartjak a robbanas előtt textur ajukat anyagukat. Remelem ezzel nem mondtam senkinek semmi ujat :)
-Ha minden igaz egyenlőre ennyi

Mielott bele vagnank a kovetkező specialis effektbe ami a „Schmelzen" (olvadas), hozzunk letre egy színpadot egy kockaval. Ha ez megvolt hozzunk létre egy effekt animaciot ugy, hogy csak az legyen az animácioban
Ezek utan valasszuk ki a „Schmelzen"-t
Ha ugyesek voltunk akkor a program egy „**Schmelzen**" feliratú menuponttal honoralja a törekvéseinket. Nezzuk meg mit is tartalmaz ez az új menu:
Von X:Y Bis X:Y (X:Y-tól X:Y-ig)
Stårke (Erősseg)
Az elolvadas erősseget lehet beallitani szazalekos értékben. Ha az eredeti erteket (100%) vissza vesszuk 25%-ra akkor az aktualis targy joval kisebb teruletet foglal el az elolvadas utan
Zufall (Veletlenseg)
Sajnos nem vettem eszre szamottevő kulonbseget ha megvaltoztattam az eredeti érteket (0%)
Zeit (Idő)
Vorwårts (Előre)
Rückwårts (Hatra)
Az animacio lefolyasat lehet meghatarozni, hogy elolrol vagy hatulrol kezdődjön
Mit Unterobjekten (Alsobb targyakkal)
Ha ki van kapcsolva akkor egy targycsoporton belul csak az aktualis targgyal manipulal a program.

Ezzel sajnos be kell fejeznem a cikket egyenlőre mivel a cikk merete ismeteleten atlepte az osszerűség határait.
De azert nem kell elszomorodni mivel a cikk nemsokára (?!) folytatodik

<u>Addig is egy kis intro a következő cikk várhato tartalmából:</u>

- folytatodik az animacios effektek leirasa,
belefogunk bonyolodni a fenyforras animaciókba
- es persze ha minden igaz akkor a talajt illetve az eget rafogjuk venni arra, hogy animaljon (eget, foldet megmozgato :))
Azert csak varhato tartalmat irtam ugyan is lehetseges hogy teljesen masrol fogok irni

Szoval egyenlőre mindenkinek kellemes animalast kivanok es kevesebb idegeskedest a program hasznalata soran

Raven

Nem tudom ki hallotta de van egy uj Ray-tracer is kibontakozoban aminek neve:

TORNADO 3D

Ebben a project-ban szerem Amigának is OpenGL-[illegible] nem értem meg, hogy az Ágas LW-hez miert nem tettek bele
Persze az Arexx ortasi előny az Amigan mivel ha szeretnel egy valamilyen [illegible] tobb fuggvennyel leirhato objectet [illegible], ami egyebkent rabszolgamunkának indulna és nem is biztos hogy szép szabályos lesz, egyszeruen megirod ebben a nyelvben. Ez azért valamennyire ellensulyozza a mas platformmal szembeni hianyossagait
Viszont ez a Tornado3D egy nagyon sokat sejtető project-nek kezd indulni, ami olasz fejlesztők szorgalmas munkajának köszonhetoen jól fejlődik mivel meg csak a v0.89ß-nal tart ezert nem mondhat sok minden el róla. Jellemzői:

<u>Valós idejű szines preview</u>
- drotvazban
takart drotvazban
- flat shade-elt modban
- gouraud modban
- szállitott atlatszosagban
- texturaval ellatva
fotorealisztikusan interaktiv modon
arnyek, tukrozodes, kod, textura (ha tobb van akkor azokat is), lens flare-ek, Nurbs-ok, metaballok és az osszes shader plugin

A <u>színek száma</u> emelyiken ez letrehozhat lenet [illegible] graf kartya, <u>16,64,256,ham6 es ham8</u>
A <u>rendereles nagy sebességgel megy</u>, es 040-en es 060-on sem kenyszerul terdre a proci, mert nem hasznaltak olyan utasitast amit emulalnak
Mar <u>benne van particle animációs rendszer</u>
<u>Nagy sebességű</u> es teljesen kameraható <u>motion-blur</u>

Ezenkivul szamos ujdonsagot es a mar [illegible] dolgokat is beletettek.

Viszont - sajnos - nincs belőle demoverzió !

Hamesite-juk a kovetkező www.Tornado3D.com

Nezzétek meg … na sziasztok !

Robo

DigiBooster Professional v2.11

Bizonyára minden zenész lelkületű AMIGA-snak ismerősen cseng a DigiBooster név.
A ***Tap&Walt*** csapat nevéhez fűződik ez a nagyon jó kis program, amely szinte teljesen ProTracker kompatibilis, azzal a 'kis' plusszal, hogy 8 csatornát tud kezelni, és a lejatszott modul hangminősége kristalytiszta 14bit, akar egy FASTRAM-os A1200-esen is

Mivel a fiuk nem pihennek, tovabbfejlesztettek ezt a porject-et, és igy született meg a PROFESSIONAL verzió. Ez első látásra is elég pro-nak néz ki, nagyon szep, nem túlcsicsázott GUI, választható színek, áttekinthető gombrendszer

Viszont, míg a nyolccsatornás verzióhoz elég volt egy FASTRAM-os A1200-es, itt már minimumnak tekinthető a 030/50 és ajánlott egy multiscan monitor.
640x480-ban fantasztikusan néz ki a program, nyugodtan elfér minden, nem kell a 256 soros mód benaságaival foglakozni.

A PRO verzióban a srácok nem foglalkoztak tovább az audio csatornák mixelgetésével, hanem az egyre jobban terjedő AHI-t használtak fel.

Az AHI segítségével mindenki a saját config-jának megfelelő mixelési modot állithat be (az AHI letolthető az AMINET-ről a dev/misc könyvtarbol)

A program 100%-ékig assembly, ez látszik is a sebességén Lehetőség van MOD file-okat ki/betölteni 4-től 32 csatornásig, es mas formatumokban maximum 128 csatornáig. A program hangterjedelme 7(!) oktáv, az egyes hangminták maximalis hossza 16(!) megabyte. Az AHI audio rendszer segítségevel barmilyen hangkártyan mukodik a program, pld.: Toccata, Delfina, Wavetools(!), Prelude, és természetesen a Paula-n is, amely minden AMIGA-ban megtalalható.

Egy module-hoz maximum 256 sample tartozhat, de DBM formatum eseten 65535.

Kulon érdekessége a programnak, hogy egyszerre ket parancsot is adhatunk egy elemhez, peldaul.:
offset (9xx) és vibrato (4xx).

A DigiBooster PRO 8, és 16bit-es hangmintákkal is képes dolgozni, a kovetkező formátumokban. IFF8SVX, IFF16SV, RIFFWAV 8/16bit, AIFF 8/16bit, stereo/mono.

A teljes billenyűzetet ugy készitették el, hogy 100% ProTracker kompatibilis legyen, ezzel is megkonnyítve zenész kollégaknak az átállast.

Valos idejű effect-eket is tud a program, pld. volume-, boost-, filter-, panning-envelope, offsets , stb.

A program képes betolteni, illetve kimenteni a kovetkező formatumokban:

- s3m,
- xm,
- Octamed (0-3),
- ProTracker mod,
- DigiBooster 1.x,
- Oktalyzer.

Tehát ezentúl az AMIGAs zenészek sincsenek kirekesztve a multichannel compo-kból, csak éppen a zenét például XM formátumban kell kimenteni...

A dokumentációban felhívják tisztelt user-ek figyelmet arra, hogy a DigiBooster nem szereti az MCP-t, és más hasonló hackware dolgokat!
A prngram következő verzióiban bővítik a relatime DPS effektek sorát, és két hónapon belül elkészül a PowerPC verzió is!

A DBPro regiszrációs díja 50 nemet márka, ami egyaltalán nem mondható soknak egy ilyen programért...
Persze a shareware verzió mindenki számára elérhető az AMINET-en, vagy valamelyik AMIGA club-ban.

Információ:
Tomasz & Waldemar Piasta
Poprzeczna 66/6
51-167 Wroclaw
Poland
waldek@zakus.ita.pwr.wroc.pl

LouiSe

MPeG Audio Mánia

Mit szólnál ahhoz, ha azt mondanam, hogy egy CD-re fel lehet irni 10-12 darab audio CD tartalmát? (persze ha nem akarjuk megsérteni a szerzői jogokat, akkor nem adhatjuk kölcsön azt a CD-t amire arhiváltuk a hanghordozóinkat!)

Persze semmi trükk, nem maxi audio CD-k, nem duplasűrűségű adathordozó, meg ilyesmi...

A megoldás: MPeG Audio! Vagyis a filmeknel már elterjedt MPeG tömörítest használjuk hang tömörítésére... Az ötletet már régen felvették, de a megvalósitás még csak manapság mondható elfogadhatónak

A domináns platform képviselői is csak nemrégiben fedeztek fel eme médiát, és szinte ezzel egyidőben megszulettek az első AMIGAs MPeG audio lejátszók, illetve konverterek. Legtobbre ugyanis csak a konverter jelző ragasztható, mivel iszonyatosan lassú módszerekkel dolgoznak.

A kutya persze ott van elasva, hogy UNIX-ról implementált a kód, és az IXEMUL LIBRARY segítségével fut AMIGA-n. Ez persze azzal jár együtt, hogy nincs optimalizálva, rengeteg általános programlépést tartalmaz, ami ugyan jó dolog, és le lehet fordítani más platformokon is, de ezért nagy arat kell fizetni

Szerintem nincs mindenkinek otthon 100MHz-es 060-as processzora, amin ezek az IxEmul-os konverterek akár realtime lejatszásra is képesek volnanak...

De azért nem kell kétségbe esni, a legjobb shareware programozók mindig is AMIGA-n dolgoztak, és dolgoznak mapaság is. Megragadják kedvenc Assembler-üket, és kb 10-szer gyorsabb, processzor optimalizált kóddal rukkolnak elő!

Az egyik ilyen fickó Stéphane TAVENARD, aki nem erőlködött az FPU orientált kódon, hanem irt egy fast-integer, azaz bármely processzoron futó MPeG audio lejátszot.

Méghozzá olyan sebességgel működik a program, hogy akár egy 28MHz es 020-as processzorú gépen is lehet realtime-ban lejátszani az MPeG audio Layer1,2,3 as file okat!

Persze ilyenkor azért egy kis kompromisszumra leszünk kényszerítve, mert a hangminőség a CD minőség negyede...
Ez egy 030/50MHz-es kártyan 22kHz-et, míg egy 040/40-esen 44kHz is lehet! Azert megnézném azt a 40MHz-es négynyolcvanhatost, amelyik ilyen sebességgel képes lejátszani MPeG audiot, DSP segédprocesszor nélkul!

Aki tuningolt 060-assal rendelkezik (66MHz) annak egy MPeG audio lejátszás CD minőségben kb 60% CPU terheltséget jelent... Ez azt jelenti, hogy a maradek 40% power még gyorsabb, mint egy 030/50MHz-es gép :-)

Erdekes lesz, a 603-as power kártyakon futo MPeGA illg fogyaszt tobb CPU időt, mint egy 030-ason egy 8 csatornas XM module lejatszasa

Es ez még mind semmi! Mert ugyanez a ficko irt egy DeliTracker player-t (MPEGAPlayer v2.x) amely eszmeletlen teljesitmenyre kepes! Akár egy alap A1200-esen, (persze azert a FASTRAM elengedhetetlen!) 14MHz-en is lehet valos időben MPeG audiot lejatszani! Na ez aztan nem semmi! Egy 14MHz-es kettőnyolcvanhatos sebességű masina realtime MPeG-et nyomat! Meghozza úgy, hogy van balance, volume, Faster/Slower, prev/next, es termesztesen Scope-okat is hasznalhatunk

Az MPeGA v2.8 beallitásai:

-d <freq_div> frekvencia osztas
1, 2 vagy 4 (alap=1)
-q <quality> lejatszas minősege
0 (vacak), 1 or 2 (legjobb) (alap=2)
-h csak a fejlécet irja ki
-n nem irja ki a lejatszott frame-ek szamat
-m mono lejatszás (bal csatorna)
-p <pri> program piroritasa (-30..30)
-I[<id>] AHI lejatszas, <id> = Audio mod hex-ben (pld -120004)
-s csondes mod (nincs lejatszás)
-f 0|1 audio szűrő ki/be (alap = auto)
-x <freq> audio keverési frekvencia (alap = nincs keverés)
-t <ms> audio buffer hossza millisec-ben (alap = 1 sec)
-v <vol> audio hangerő (0..64 vagy 65..256 erősitve)
-S <ms> beletekeres a zenebe (millisec-ben)
-A AIFF fejlec az output file-hoz
-F <freq_max> maximalis visszakodolasi frekvencia (auto freq_div)
-T az eltelt időt is kirja a frame-ekkel egyutt

Io tudni hogy az MPeGA GIFTWARE kategoriaba tartozik, azaz a szerző programjanak hasznalotol csak valami ajandekokat kér cserebe. Biztos orulne egy csikobőros magyar gulyasszagu, hasznalt otthonos, bikaulvesztő e-mail-nek is ;-)

Akinek lassabb gépe van, es szeretne meghallgatni az MPeG-jei CD minőségben, annak először vissza kell konvertalnia a file-okat mondjuk AIFF-be, es aztan a Play16-tal lejatszani. Ekkor nyugodtan bedughatjuk az audio kimenetbe a superhifi deck-unket, es mintha egy CD-rol vennénk fel a muzsikat, tegyuk a dolgunkat

A konvertalo programok (pld.: MPeGA) 16bit/44kHz-es stereo sample-t hoznak letre, amit a legjobb minosegben a kovetkező Play16 parameterezessel lehet lejatszani

Play16 HIFI BITS=16 FREQ=44100 OUTPUT=PAULA14 FILTER=OFF

Készitsünk MPeG Audio-t!

Lehetoseg van otthoni CD gyűjtemenyunk *arhivalasára is a musicin programmal*

Ez is Stephane TAVENARD nevéhez fűződik, noha ebben nem remekelt annyira, mint az MPEGA előbb emlitett verziojaban, mert csak egy rovidke részt irt át assembly-be, ennyi volt az optimalizalas... Azért a musicin sebessege nem is olyan rossz, egy 060/66MHz-es gepen ugyanolyan gyorsan tomorit, mint egy P166-os!

Ez azt jelenti, hogy 1 percnyi audio-t (44kHz/16bit/stereo) kb 6 perc alatt tomorit be MPeG Layer II formatumba (A phase5 allitasa szerint a PPC603e-re optimalizált/forditott programok 10-15-szor gyorsabbak lesznek mint egy 060/50-en, akkor siman fog menni a realtime betomoritès, és a lejatszas sem fog csak 2-8% CPU időt fogyasztani. DSP nelkul! ..penTiuM suxx!)

A program legnagyobb hiányossága, hogy csak Layer I-et, es Layer II-t tud keszitteni, pedig hozzaertok szerint a Layer III 'sokkal' jobb hangminőseget, és kicsit jobb tomoritesi hatasfokot tud produkalni. Azert en meghallgattam jonehany MP3-at, es MP2-t, de nem igazan tudnam ezt a minőségbeli kulonbseget alatamasztani!

Az MPeG audio elsősorban pszihoakusztikat mereseken alapszik, igy az emberi ful, es hallas hianyossagait kihasznalva hozza letre az eredetihez legjobban hasonlító hangot. Ebből az is kovetkezik hogy a hang tipusahoz kell igazitani a tomoritest tipusat is. Például egy komolyzenei felvetelt biztos hogy maskeppen kell tomoritem, mint egy techno halladat.. Erre szolgal a musicin program psychoacoustic model' kapcsoloja

A musicin beallitasai

-l lay Layer tipus (dflt 2)
-m mode Csatorna mod: s/d/j/m (dflt s)
-p psy Psychoacoustic model 1/2 (dflt 2)
-s sfrq input smpl rate in kHz (dflt 44.1)
-b br total bitrate in kbps (dflt 384)
-d emp de-emphasis n/5/c (dflt n)
-c copyright jelző
-o erdetiseg jelző
-e hiba ellenőrzes
inputPCM input hang file (standard vagy AIFF)
outBS output MPeG audio file (dflt inName+.mpg)

Ha egy CD ról keszitunk MPeG audio-t, akkor csak a 'total bitrate' opciot erdemes beallitani meghozzá 128-ra (-b 128), ezzel nagyon jo hangminőség erheto el, es kb 1/10-hez valo tomoritesi érték

A legegyszerűbb ilyenkor az AsimCDFS-t hasznalni mert az, az audio CD-n levő track-eket file kent jelenitt meg, és igy kozvetlenul konvertálhatunk AIFF formatumbol, nem kell grab-belni előtte! (AIFF_Stereo)

060-as processzor esetén MINDENKEPPEN inditsuk el a musicin előtt a CyberPathcer-t, mert igy legalabb 3-szor gyorsabb lesz a tomoritès!

Ne feledkezzunk el a shell-ben modosttani a STACK érteket, legyen legalabb 80000, (STACK 80000) mert kulonben eleg erdekes dolgokat fog művelni a program!

A musicin ezen verziojahoz az FPU elengedhetetlen kovetelmeny..

Mar előre látom Alan GroovyPlayer-enek jovőbeli verzióját ami felismeri a dataCD-n talalhato MPeG Audio file-okat, és azokat is lejátsza, akarcsak az audio track-eket

Jo zenehallgatast, eljenek a zene arhivalok! :-)
Aki szereti a Prodigy zenejet, és van Internet eleresе, annak ajanlom a kovetkező ftp site-ot, ahol rengeteg kaloz koncert, es maxi hever letoltesre varva

ftp://prodigy.ihr.gla.ac.uk

Az MPeGA, es a musicin is megtalalható az AMINET en, vagy lemasolhato minden szerdán a fuCk-Ya AMIGA klubban
(VII. Csengery u 68 Faklya klub 2 em)

LouiSe

Üdvözlet minden C programozónak!

A múlt alkalommal a mutatókról, vezérlési szerkezetekről, tömbökről volt szó, most még tovább foglalkozunk a mutatókkal es struktúrákkal.

A mutatóknál maradva (#include AMIGAonly C rovat előző rész) az egyik legérdekesebb és talán legfurcsább dolog a fuggvenyeket megcímző mutatók.

Az int (*fv1)() azt jelenti, hogy az fv1 egy olyan fuggvényt megcímző mutató, amely int-et ad vissza. Az első zárójel azért kell mert hianya esetén egy olyan függvényről lenne szó ami int-re mutató pointert ad vissza. Alljon itt egy komplett példa ami a megszakítási láncba befűzi a mi kis MegszakitasProgram-unkat.

```
/*
        AddIntServer peldaprogram
*/
#include <stdio.h>
#include <proto/exec.h>
#include <exec/interrupts.h>
#include <exec/nodes.h>

void MegszakitasProgram(void);

struct Node node
=
    NULL,                           /* Mutato az kovetkező Node-ra */
    NULL,                           /* Mutato az előző Node-ra */
    NT_INTERRUPT                    /* Node tipusa */
    5,                              /* Prioritas */
    "Az en megszakitasom" /* Azonosito nev */
};

struct Interrupt interrupt =
{
      &node,                        /* Node */
      NULL                  * Mutato a megszakitas adatteruletre */
            &MegszakitasProgram /* Mutato a megszakitas programunkra */
};

void MegszakitasProgram(void)
{
          printf("Most generálódott megszakitas!");
}

main(void)
{
    long intNumber
                        * Disk blokk kesz *
          AddIntServer(intNumber,&interrupt);
}
```

forrás: Az AMIGA programozasa C és Assembly nyelven/

Amint latható az Interrupt struktúra 3. eleme mutat a MegszakitasProgram nevű fuggvényre (a & operátor fogja adni a tényleges memóraicímet). Csak ezzel a módszerrel tudom megmondani a rendszernek, hogy vajon hol is találja az én kis MegszakitasProgram-omat.
A fenti példával el is érkeztunk a következő nagy témánkhoz a struktúrákhoz. Aki már programozott Pascal-ban annak ismerős lehet - a struktúra a Pascal-ban nagyjából a rekordnak felel meg.

A struktúrak használata a struktúra deklarációval kezdődik.
struct deklaráció név { elem1, elem2, elem3... } változó_név;

Az AddIntServer-es példánál maradva a Node (exec/nodes.h) struktura deklarációja a következőképpen néz ki:

```
struct Node {
    struct  Node *ln_Succ;          /* Pointer to next (successor) */
    struct  Node *ln_Pred,          /* Pointer to previous (predecessor) */
    UBYTE   ln_Type
    BYTE    ln_Pri;                 /* Priority, for sorting */
    char    *ln_Name,               /* ID string, null terminated */
};          * Note  word aligned */
```

A Node a deklaráció név, az *ln_Succ, *ln_Pred, ln_Type, ln_Pri, *ln_Name a struktúra különböző adattípusú elemei, belőluk épül fel a struktúra. A deklaráció után a változó név megadása nem kotelező, ha megadjuk akkor egyúttal elvegezzuk a struktúrak használatának második lépését is a struktúra definiciót. Itt is fontos megjegyezni, hogy a deklaráció nem azonos a definicióval. Míg a deklaráció csak a szerkezetet írja le a definíció a megadott szerkezet alapján tárhelyet is foglal az adott struktúrájú változónak. A fenti példaban a változó definíció így néz ki:

struct Node node; (a Node a struktúra deklaráció, a node a változónév)

Ez tulajdonképpen úgy néz ki mint bármilyen más valtozó definíció (mintha a struct Node helyére például int-et írtunk volna...), ebből adódóan megengedett a fenti példa által használt kezdeti értékadás:

```
struct Node node =
{
    NULL,                           /* Mutato az kovetkező Node-ra */
    NULL,                           /* Mutatc az előző Node-ra */
    NT_INTERRUPT,                   /* Node tipusa */
    5,                              /* Prioritas */
    "Az en megszakitásom" /* Azonositc nev */
```

Az ***ln_Succ** NULL, az ***ln_Pred** NULL, az **ln_Type** NT_INTERRUPT (ez előre definiált #define-nal), **ln_Pri** 5 , ***ln_Name** a megadott string értéket fogja kapni.

Most már megvolt az inicializáláskori értekadás, de mi van akkor ha menet kozben szeretnénk adatokat módosítani vagy lekérdezni a struktúránkból. A struktúrák elemeit a struktúranév.struktúraelem szerkezettel lehet elémi.

Konkretan például a node struktúra ***ln_Name** elemét a node.ln_Name szerkezettel érhetjuk el.

Ekkor megkapjuk azt a memóracímet ahol az ln_Name string kezdődik (mivel mutatóról van szó ugye!).

Tegyuk fel, hogy az előbbi struktúránk így van definiálva:

struct Node *node;

Ekkor a node egy olyan mutató ami Node típusú stuktúrára mutat. Például az ln_Type-t ekkor így lehet elérni:

(*node).ln_Type

Van egy masik megengedett elérési mód is, ami ugyanezt adja:

node->ln_Type

Jószerivel csak ezzel a jelölésmóddal találkozhattok ugyanis legtöbb esetben a struktúrákat soha nem egymagukban használják, hanem valamilyen tömböt csinálnak belőluk, vagy felfűzik őket listába.

Például ha egy nodes nevű 5 elemű tömböt akarunk csinálni (hulye egy példa, nehogy valaki igazból megcsinálja!) akkor a következőt kell tennünk:

struct Node nodes [5];

A tömb strutúrájának elemei ekkor nodes[n].struktúraelem formában érhetők el.

Ha egy olyan tombot akarunk csinálni amelynek elemei struktúrákra mutatnak (ez is hülye egy példa) akkor a kovetkezőt kell tennunk:

struct Node *nodes [5];

A tömb strutúrájának elemei ekkor nodes[n]->struktúraelem formában érhetők el.

Persze ezzel még magukat a struktúrákat nem definiáltuk, csak az őket megcímző mutatókat. Ahhoz hogy dolgozni is tudjunk velük, adatot tudjunk tolteni beléjük valahogyan létre kell őket hoznunk. Legegyszerűbben ezt úgy tehetjük meg, hogy például a nodes[1] pointert ráállítjuk egy igaziból létező node struktúra címére

Egyébként a sizeof() itt is működik, vagyis ha mi akarunk memóriát foglalni a létrehozandó struktúránknak a sizeof(struktúra) függvény visszaadja a szükséges bájtok számát.

Az első példa azért is jó mert a deklarációban szerepel a következő két sor:

```
struct  Node *ln_Succ;          /* Pointer to next (successor) */
struct  Node *ln_Pred;          /* Pointer to previous (predecessor) */
```

Ez az egyik legnagyobb szépség a C-ben. A struktúra eleme egy olyan stuktura mutató, ami önmagára mutat (rekurzívan). Nem a saját nevét tartalmazza (az nem engedélyezett), hanem egy mutatót.
Ezzel a szépséggel fogunk foglalkozni a következő részben. Addig is ha valakinek nem világosak a fent leírtak az nézzen utána Kernighan-Ritchie: A C programozási nyelv c. könyvben (ha esetneg nem lenne meg ez a fontos alapmű a

http://w3.datanet.hu/~misku

címen AmigaGuide formátumban elérhető!). Szerintem ez a UNIX buheratorok és C programozók (és kezdők) alapkönyve, én is főként ez alapjan állítom össze ezt a cikket. No meg persze fontos alapmű még Az Amiga programozása C és Assembly nyelven c. konyv is

http://www.szentes.datanet.hu/partnerek/gadget :-)

A következő szamban a mutatók és struktúrák kapcsolatát vizsgáljuk és konkrét példaprogramokat fogunk átnézni

Misku/GADGET

Fraktálok
(meg egyebek...)

Hy evrybodn!

Most egy elég komplex forrast kaptok kezkézre. Miert komplex? Mert fraktál Előszor egy kis bevezető matek jon. Akit nem érdekel az gépelje be a sourcet és babralgon a cr. cr konstansokkal.

Aki tudja mi az a komplex szám annak nem sok újat mondok azzal, hogy a komplex szam egy szamsíkon helyezkedik el és egy ketdimenziós koordinatával leirható vektorral realizalhato
A ket koordinatája a valós(real) és a kepzetes(imaginary). A valost mindenky ismeri, és gyakran hasznalja amikor a szamológépet pufoli. A kepzetes dolgokat úgy vezették be, hogy értelmezték a "gyök alatti negatív szamokat". Érdekes húzás Enelkul nem is szulethetett volna meg a fraktál.

Egyebként a valós egység az "1"(lé milen eldekesz), a képzetes pedig "i"-vel van jelolve. Így a komplex szam általános alakja:
Z=a+i b
A fraktalok általanos alakja:
Z=Z Z+C (en a C-t ZC-nek szoktam imi, mivel ez komplex konstans)
kibontva:
Z=a a+i i b b+a i b+i b a+cr+l ci
a valos rész.
a=a a-b b+cr (a -b b az i=-1 ből adódik. a cr pedik a valós rész)
a kepzetes rész:
b=2 a b+ci
tehat ha fraktalt akarunk csinálni akkor a képernyő x (vagy y) koordinatájat az a-ba a kell tenni, a b-be pedig a másikat. Majd a fent lekozolt iterációt kell addig folytatni amig az iteráció nem éri el a kuszobindexet. Ekkor a iteracio szam lessz a képernyő pontjanak melysége, *laviden enh.*

Akt még nem latott fraktalt(van ilyen?), annak elmondom, hogy egy eleg érdekes kepződmenyek. Vannak akiknek tetszenek, vannak akiknek nem jelentenek semmit Sok helyen használják őket:
grafikusok, tracerek, designerek, katonák, repulősok es végul, de nem utolsó sorban a termeszet. Aki ezeket nem hiszi ezt el az kérdezzen meg hogy melyik-miért használja

987654321 kezdődjek a source .0

```
   tt kezdődik a startup 1

      Cut Here --

* Startup-Code Assembler-Programoknak.
* A ROM-Kernel-Manual Libraries and Devices pedajabol lett
* atirva es csak a nagyon szükséges dolgokat hagyva benne
* A megjegyzeseket nemetről magyarra forditotta
*          Klingl Janos alias Zak of ExoR
* ---------------------------------

            include     "lvo3 0/exec_lib i"
            include     "libraries/dosextens i"

            movem l     d0/a0,-(sp)             ,Parancsmutatok elmentese
            clr l       _WBenchMsg              ,Workbench üzenet törlese

* Inditasi hely tesztelese
* ------------------
            sub l       a1,a1                   ,Sajat Task
            CALLEXEC FindTask                   ,megkeresese
            move l      d0,a4                   ,Mutatojanak elmentese

            tst l       pr_CLI(a4)              ,WB-ről lett inditva
            bne s       _fromCLI                ;akkor elagazas
            lea         pr_MsgPort(a4),a0
            CALLEXEC WaitPort                    Start-Message-re varás
            lea         pr_MsgPort(a4),a0       ;megjött
            CALLEXEC GetMsg                     ,Kihivni a S-M-et
            move.l      d0 _WBenchMsg           ,Elmanteni

fromCLI
            movem l     (sp)+,d0 a0             ,Stack i O. vissza
            bsr s       _main                   ,Főprogram hivasa

            move l      d0,-(sp)                 Hibakód mentése verembe

            tst l       _WBenchMsg              ;Van WB-Message (WB-üzenet)?
            beq s       _exit               ;Nincs akkor CLI-ről lett inditva

            CALLEXEC Forbid                                 ,Ne zavarjatok
            move l      _WBenchMsg(pc),a1       ,Üzenet olvasasa
            CALLEXEC ReplyMsg                   ,és visszaadasa

_exit
            move l      (sp)+,d0                 Hibakod visszaírasa
                                                         vekor

WBenchMsg   ds.l        1

            cnop        0,2

      Cut Here
```

```
;!!! Az eddig beirt program külön is használhato
;ha azt szeretnenk hogy programunk ikonrol is
,indithato legyen

 Most kerződik a fraktalszamolo

   -- Cut Here --

;Fractal s V2 0 by Zak of The Forcers Team

            include     intuition/intuition i
            include     lvo3.0/intuition_lib
            include     lvo3 0/graphics_lib i
            include     lvo3 0/exec_lib i

            include     startup.i

Width=640   ,Szelesseg
Height=512   Magassag
Depth=8                 ,Melyseg
Colors=1<<Depth         ,Szinek száma (2^8)=(1<<8)=256
DisplayID=HIRESLACE_KEY
            , hasznalt kepernyomod LORES_KEY/HIRESLACE_KEY

_main-      move.l      $4.w,a6

            moveq       #36,d0      ; V36-os graphics library megnyitasa
            lea         (GfxName,pc),a1
            jsr         (_LVOOpenLibrary,a6)
            move.l      d0,GFXBase
            beq.w       GfxError

            moveq       #36,d0      ; V36-os intuition library megnyitasa
            lea         (IntName,pc),a1
            jsr         (_LVOOpenLibrary.a6)
            move l      d0,a6
            move l      d0,IntBase
            beq w       IntError

            lea         $0 w.a0     ; Tagokkal valo kepernyönyitas
            lea         (ScrAttrs,pc),a1
            jsr         (_LVOOpenScreenTagList a6)
            move.l      d0,Scr      , képernyő mutato(pointer)
            beq w       ScrError

            lea         $0.w,a0     , Tagokkal való ablaknyitas
            lea         (WinAttrs,pc),a1
            jsr         (_LVOOpenWindowTagList,a6)
            move l      d0,Win      , ablakpointer
            beq.w       WinError

            move l      d0,a0
            move.l      (wd_RPort a0),a5  ablak rastportjának elmentese
            move l      (GFXBase,pc),a6

            moveq       #0,d0
            moveq       #0,d1
            moveq       #0,d2
            moveq       #0,d3
            move l      #Colors,d0
            subq        #1,d0
            move.l      (Scr,pc),a0
            lea         sc_ViewPort(a0),a0
okc         move.l      d0,d1
            ror.l       #8,d1       ,nam tudom miért a hatulso biteket
            move.l      d1,d2       ;veszi figyelembe, de igy keri
            move l      d2,d3
            moveq       #0,d1       ,a pontosvesszőkkel lehet
            moveq       #0,d2       ,beallitani a kep szinet
            moveq       #0,d3       ,az első harom ne legyen
            lsr.l       #1,d1       ;egyszerre pontosvesszö
            lsr l       #1,d2       ·nelkül ''
            lsr l       #1,d3
            movem.l     d0-d3/a0,-(a7)
            jsr         (_LVOSetRGB32,a6)       ,szinek beallitasa
                                                        ''figyelem AGA
            movem.l     (a7)+,d0-d3/a0
            dbra        d0,okc

            move        #1,a
m:          bsr         Fractal                 ;fraktal rutin meghivasa
            add         #1,a
            btst        #$2,$dff016             ,jobb gombra varas
            bne         m

            move l      (IntBase pc),a6
            move l      (Win,pc),a0
            jsr         (_LVOCloseWindow,a6)    ,ablak lezarása
WinError
            move l      (Scr pc),a0
            jsr         (_LVOCloseScreen,a6)    ,kepenyö lezarasa
ScrError
            move.l      a6,a1
            move l      $4 w,a6
            jsr         (_LVOCloseLibrary,a6)   ,intuition library lezar
IntError
            move l      (GFXBase,pc),a1
            jsr         (_LVOCloseLibrary,a6)   ,graphics lezárasa
GfxError
            rts         ,kilepes

a           dc w        4

Fractal
            move l      #Width,d0
            move l      #Height,d1

            move w      #Height/2,d4                        ;Na hol a közepe??

            move        #-$1,fy                             ;vegigfutunk a
nextx       addq w      #$1,fy                              ,kepernyöpontokon
            cmp.w       #Height,fy
            beq         exit
            move        # $1,fx
nexty       addq w      #$1,fx
            cmp w       #Width/8,fx
            beq b       nextx
            lea         buff,a4
            move        #7,d1
            move        #0,tx
dd          move w      fx,d7
```

```
            lsl         #3,d7
            add         tx,d7
            addq w      #1,tx
            move        fy,d5
            sub         #Height/2,d5
            muls        #2,d5
            move        d5,py
            move        d7,d5
            sub         #Width/2,d5
            muls        #2,d5
            move        d5,px

            bsr         calcfractal

            cmp.l       #255,d5
            bmi s       kod
kd          move.l      #255,d5
kod         move        d5,d2

,rrr
            move.b      d2,(a4)+
            dbf         d1,dd
            bsr w       PlotPoints  ,pontok kirajzolása

            btst        #6,$bfe001
            beq         exit
            bt t        #2,$dff016
            beq         exit
            bra         nexty

exit        rts
iter        equ         40          ;max iteráció szama
zoom        equ         10
dx          equ         0
dy          equ         0
cr          dc.l        2500000 .ezt érdemas bebralni és
ci          dc l        1500000 .akkor valtozik a forma
ct          equ         2870        ;magintenzitas/osztastinomság
ak          equ         100         ;szetszórtsag
fenyerő     equ         100
zi          dc l        0
zr          dc l        0

            Ez a resz a tulajdonkeppeni szamolorész
            Itt hatarozzuk meg a képpont szinet
calcfractal
            movem l     d0-d4,-(a7)
            move        px,d0
            ext l       d0
            muls l      #zoom,d0
            sub.l       #dx,d0
            move l      d0,zr

            move        py,d0
            ext.l       d0
            muls.l      #zoom,d0
            sub.l       #dy,d0
            move.l      d0,zi

            move        #iter,d3
            moveq       #-1,d5
ko          move.l      zr,d0
            move.l      zi,d1
            muls l      d0,d0
            muls l      d1,d1
            sub l       d1,d0
            move l      zr,d1
            muls l      zi,d1
            add l       cr,d0
            add l       ci d1
            divs.l      #ct,d0
            divs.l      #ct*ak/200,d1
            add l       #256*fenyerő/(100*iter),d5

            move l      d0,zr
            move l      d1,zi
            tst.l       d0
            bgt.s       no1
            neg l       d0
no1         tst l       d1
            bgt s       no2
            neg l       d1
no2         move.l      d0,d2
            add l       d1,d2
            cmp l       #48000,d2   ;küszöbindex
            bpl s       q
            dbf         d3,ko
q           movem l     (a7)+ d0-d4
            rts
px          dc.w        0
py          dc.w        0
ppx         dc.w        0
ppy         dc.w        0
buff        ds b        8
buff2       ds.b        8
fx          dc w        0
fy          dc.w        0
tx          dc.w        0
cobj        dc.l        0
*
* d0=x d1=y d2=c
*
PlotPoints
            lea         buff,a4
            lea         buff2,a3
            bsr         c2p8
            moveq       #0,d1
            move w      fy,d1
            move l      a5,a1
            move.l      rp_BitMap(a1),a0
            moveq       #0,d0
            move        bm_BytesPerRow(a0),d0
            mulu.l      d0,d1
            moveq       #0,d0
            move        tx,d0
            add l       d0,d1
            lea         bm_Planes(a0),a1
            lea         buff2,a4
            move        #7,d7
kk          move l      (a1)+,a2
            moveq       #0,d2
            move b      (a4)+,d2
            move b      d2,(a2,d1 l)
            dbf         d7,kk
            rts
c2p8        ,egy 8 bites chunky2planar
            ;a viszonylag gyors kirakohoz
            move l      #$0f0f0f0f,d5
            move.l      #$55555555,d6
            move.l      #$3333cccc,d7
            move l      (a4),d0
            move l      4(a4),d1
            tst l       d0
            bne s       nodd
            tst l       d1
            bne s       nodd
            move l      #0,(a3)
            move.l      #0,4(a3)
            rts
nodd        move.l      d0,d2
            and l       d5,d2
            eor l       d2,d0
            move.l      d1,d3
            and l       d5,d3
            eor l       d3,d1
            lsl l       #4,d2
            or.l        d3,d2
            lsr l       #4 d1
            or.l        d1,d0
            move.l      d2,d3
            and l       d7,d3
            move.w      d3,d1
            clr w       d3
            lsl l       #2,d3
            lsr w       #2,d1
            or w        d1,d3
            swap        d2
            and l       d7,d2
            or.l        d2,d3
            move.l      d0,d1
            and l       d7,d1
            move.w      d1,d2
            clr w       d1
            lsl l       #2,d1
            lsr w       #2,d2
            or.w        d2,d1
            swap        d0
            and l       d7,d0
            or l        d0,d1
            move.l      d1,d2
            lsr l       #7,d2
            move l      d1,d0
            and l       d6,d0
            eor l       d0,d1
            move.l      d2,d4
            and l       d6,d4
            eor l       d4,d2
            or.l        d4,d1
            lsr l       #1,d1
            move.b      d1,7(a3)
            swap        d1
            move b      d1,5(a3)
            or l        d0,d2
            move.b      d2.6(a3)
            swap        d2
            move.b      d2,4(a3)
            move l      d3,d2
            lsr l       #7,d2
            move.l      d3,d0
            and l       d6,d0
            eor l       d0,d3
            move.l      d2,d4
            and l       d6,d4
            eor l       d4,d2
            or.l        d4,d3
            lsr l       #1,d3
            move b      d3,3(a3)
            swap        d3
            move b      d3,1(a3)
            or l        d0,d2
            move b      d2,2(a3)
            swap        d2
            move b      d2,(a3)
            rts
ScrAttrs    kepernyő adatai szele,hossza,melysege,stb
            dc.l        SA_Width,Width
            dc l        SA_Height,Height
            dc l        SA_Depth,Depth
            dc l        SA_Type,CUSTOMSCREEN
            dc.l        SA_DisplayID,DisplayID
            dc l        TAG_END,0
WinAttrs    ,ablak adatai:széle,hossza,képernyője,stb
            dc l        WA_Width,Width
            dc l        WA_Height,Height
            dc l        WA_Flags,WFLG_BORDERLESS
            dc l        WA_CustomScreen
Scr         dc l        0                       kepenyő mutatoja
            dc l        TAG_END,0

Win                     dc.l        0           .Ablak mutatoja
IntBase:    dc l        0           ;intuition library mutatoja
GFXBase     dc l        0           .graphics library mutatoja
IntName     dc.b        "intuition.library",0
GfxName.    dc.b        "graphics library" 0

,  -- Cut Here -
```

Ha kérdésetek van akkor írjatok:
E-Mail címem: **zak@fiktlv.szgtikol.kando.hu**
aki a régi címre kuldott (AO6), annak bocs, mivel az már a lap megjelenésekor nem élt. Ez az új remélem sokáig megmarad.

ZAK

*(a témával foglalkozni kivánóknak ajánlom figyelmebe az AMIGAonly 1, 2 számait, amelyben van egy kis vesézés a dolgokról. A 3-ban at hiszem már nincsen... de lehet, hogy mégis... no mind1 - **Magic**)*

Numerikus Értékből Szöveg - C-ben

Ha valaki egy kicsit mélyebben belefeledkezik a programozásba, talán előkerül nála egy érdekes probléma. Adott egy szám (mondjuk egy int) és ezt szeretnénk magyarul leírni, vagy éppen a beszédszintetizátorral kimondatni.

Ilyenkor el kell gondolkozni azon, hogy a magyar nyelv miként is képzi egy adott számból, a számjegyek megfelelő ragozásával a kimondható szót. Meg kell határoznunk szépen sorjában a helyiértéknek megfelelő szavakat, lásd.: egyes[], tizes[], tizes2.
Majd szépen végiglépkedve a számokon, (modulo-t képezve) egy string-be beírjuk a letárolt szavakat. Egy dologra ügyelni kell, ugyanis a magyar helyesírás a 2000-nél nagyobb számok betűvel történő leírásakor kötelezővé teszi a kötőjel használatát.

LouiSe

ARexx

Az AMIGA OS-ek első programnyelve

3.

*Hello Mindenkinek! Ismét folytatódik az AREXX rovat. Hogy mivel is? Hát persze, a beígért **rexxreqtools.library** funkcióinak az ismertetésével.*
Remélem mindenki be tudta szerezni, mivel enélkül nemigen lehet használni a következő részt.

Tehát mi is kell a **rexxreqtools.library** működéséhez?
A következők: kell a libs: -be a következő 3 library:
- **rexxsyslib.library** (ez a AREXX egyik főrésze, részletesebben már írtam róla az első részben),
- **reqtools.library** (asszem ez már alap mindenkinél, ha mégsem akkor pl. az AmiNET-en fenntvan) ez a library végzi a tényleges requester funkciokat, és végül:
- **arexxreqtools.library** (ki hitte volna) ez a library tartja fenn areqtools.library es az rexxsyslib.library között a kapcsolatot.

Néhany szó a **reqtools.libraryről.** AmigaOS-ben már kezdettől fogva megvolt a törekvés az egységes, gyors valamint a könnyen használható (felhasználói és fejlesztői szempontból is) requesterek létrehozására.
Számos e célú library készült még a hőskorban is (hőskor=kick 1.3) pl: **req, arp.library**, (kitűnő ellenpélda a gyönyörű Amiga Basic (© Microsoft) filerequestere: ahol a file megnyitásakor egy ablakba kellett a file nevét begépelni... :) hehe.. nemhiába fejlesztették eme gyönyörű programot tobb évig.. és a picipuha akkor is megmutatta hogy milyen kellemes felhasznalobarát programokat tud készíteni)
A 2.0-ás rendszer bevezetése után ez a helyzet némileg változott, mivel itt a rendszer már alapban tartalmazta az **asl.library**-t, s emiatt jóval egysegesebbek lettek a rendszerbarát programok filerequesterei. Azonban számos egyéni probálkozás is sikeres volt, igy lett fokozatosan egyeduralkodó a **reqtools.library,** amely számos olyan funkcióval rendelkezik amellyel az **ASLlibrary** nem (pl. teljes vezérelhetőség billentyűzetről), valamint jóval gyorsabb is. (és van olyan verziója ami működik 1.3 KICK-en is)

Már szó volt a a **reqtools.library** requestereiről, most egy rövid felsorolás következik azokról a requesterekről, amelyeket AREXX-ből létrehozhatunk **arexxreqtools.library**-n keresztul:

*- **rtezrequest()** Evvel a funkcióval különféle választási lehetősegeket adhatunk afelhasználónak. (erről lesz részletesebb leírás egy példaprogrammal együtt)*
*- **rtfilerequest()** Ez a funkció szabvány filerequester előcsalogatására való, ahol kiválaszthatunk egy vagy több file-t, illetve könyvtárat.*
*- **rtfontrequest()** Ez egy font requester-t eredményez, ahol természetesen font-ot illetve a font stílusát állíthatjuk be.*
*- **rtgetlong()** Evvel a funkcióval egy előjeles értéket kérhetünk be a felhasználótól. (számos szűkítéssel is lehetséges: pl. megadhatjuk az alsó és felső határt)*
*- **rtgetstring()** Ez hasonlít a **rtgetlong()** funkcióhoz, azonban itt egy string-et (karakterláncot) kérhetünk be a felhasználótól.*
*- **rtpaletterequest()** Evvel a funkcióval lehetőséget adunk a felhasználónak egy adott screen színeinek megváltoztatására, illetve egy szín kiválasztására a palettából.*
*- **rtscreenmoderequest()** Itt egy képernyőmódot kérhetünk a felhasználótól, amelyet a rendszer képernyőmód adatbázisából választhat ki.*

Ennyi általános ismertetés után következzen egy példaprogram (és a magyarázata), amely a **rtezrequest()** funkciót szemlélteti.

```
/* MPEGAudio player interface for FileMaster by pH03N1x/CDi */
PARSE ARG filename
call addlib("rexxreqtools.library", 0, -30, 0)
sss=substr(filename,2,length(filename)-2)
 call rtezrequest( "Select MPEG player",,
  "MPEG3-Stereo22Khz|MPEG3-Mono44Khz|MPEG2-Stereo44Khz|Exit","Select!")
IF rtresult > 0 THEN DO
            IF rtresult = 1 THEN do
                        ADDRESS COMMAND 'mpega -T -d2 -q1 -b100 ' sss
                        ADDRESS COMMAND 'Wait 1'

            IF rtresult = 2 THEN do
                        ADDRESS COMMAND 'mpega -T -q1 -m -b100 ' sss
                        ADDRESS COMMAND 'Wait 1'

            IF rtresult = 3 THEN do
                        ADDRESS COMMAND 'mpega -T -q1 -b100 ' sss
                        ADDRESS COMMAND 'Wait 1'
            END
END
ADDRESS COMMAND 'Endcli'
```

Ez a program is FileMaster számára készült, (hasonló módon illeszthető a

FileMaster parancsai közé mint az előző számban közölt példaprogram) de nemi módosítással (az **sss=substr() sor helyett sss=filename**) simán batch-ként is futtatható, és a parancs után megadott file-t fogja lejátszani.

Ja.. még nem is írtam, hogy mire való a program: nemileg felhasználóbarátabbá teszi az mpega-t (© Stéphane TAVENARD - lásd AMIGAonly 1.), valamint lehetővé teszi a hogy megválasszuk a lejátszási frekvenciát. *A program főleg 040/40-en hasznos mivel itt még a program nem képes 44Khz-en stereoban lejátszani az MP3-as file-okat csak monoban*
(ja és a 44Khz-hez MultiSync monitor is szükséges)

Na akkor következzen a program ismertetése.

A **call** parancs lehetővé teszi különböző belső és külső funkciók meghívását, melynek most **rexxreqlib** betöltése a feladata

A library betöltését az **addlib** funkció végzi
Az **addlib()** funkció felépítése a következő:
ADDLIB(név,prioritas,[offszet,verziószám])
A név a library nevét tartalmazza (jelen esetben "**rexxreqtools.library**"), a prioritás megfelel az Amigan megszokott task-prioritásnak (ahol a nagyobb érték gyorsabb végrehajtást jelent, de nem ajánlott 5-10-nél nagyobb értéket beírni, mivel érdekes eredményeket kaphatunk (pl. a program amire várunk soha nem ad vissza semmi értéket.. és a programunk csak var...), de itt semmi értelmet nem látni 0-tól nagyobb érték alkalmazásának. (ugyis elég gyors a **rexxreqtools.lib**)
Az offszet pedig a library "**query**" (bár nem is tudom hogy lehetne ezt normálisan magyarra fordítani) pontjára mutat, amit a library dokumentációjából tudhatunk meg. (a query valami olyasmi pont ahonnan a rendszer a library funkcióinak az offszet címeit tudja kivenni). A verziószam egyértelmű: megadhatjuk a megnyitni kívánt library verziószámat. (a szögletes zárójelben levő paramétereket nem szükséges megadni, ha nincs rájuk szükség)

A következő sor a szokásos filenév elején és végén levő idézőjeleket vágja le (egy másik megoldás volt már az előző részben, ez a mostani Flex/Frame18műve), amiket a FileMaster tesz rá. (de pl. a KingCon is tesz ilyet ha a filenévben space karakter van)

A **substr()** általános alakja.
SUBSTR(sztringkezdet,[hosszúság],[pad])
Itt most a sztring a filenév a kezdete 2, a hosszúság megadása érdekes módon történt: a **length(sztring)** segítségével, amely a sztring hosszat adja meg.
A pad érték arra való, hogy ha a levágott sztring rövidebb, mint a kérthosszúság akkor meghatározhatjuk hogy mivel legyen a sztring a szükséges hosszúságra kibővítve.

A program legfőbb része (és amely ténylegesen demonstrálja a **rexxreqtools.lib** lehetőségeit) most következik

call rtez request("Select MPEG player",, "MPEG3-Stereo22Khz\|MPEG3-Mono44Khz\|MPEG2-Stereo44Khz\|Exit","Select!")

Melynek az eredménye egy olyan requester lesz, ahol a fejlécben a Select! felirat szerepel, az ablak közepén a "select MPEG player" felirat lesz, és lent lesz 4 gadget
MPEG3-Stereo22Khz,
MPEG3-Mono44Khz,
MPEG2-Stereo44Khz, valamint egy
Exit gadget

Mint látható a különféle gadget-ek elválasztására a "|" (**pipe**) karakter szolgál. (a kilépésre mindig a jobb szélső gadget való, ami nullát ad vissza a rtresult változóba) A rtresult változó értéke pedig a kiválasztott gadget-től függően 1 és 3 között lehet (vagy nulla, ha az exitre boktunk rá)
A legelső gadget helyett érdemes olyan dolgot tenni amit a leggyakrabban használunk, mivel ezt sima enterrel is lehet érvényesíteni, a jobb szélső (tehát most Exit) gadget-et pedig simán az ESC lenyomásával is érvényesíthetjük

Ezután már csak egy egyszerűen a **rtresult** változó értékétől függően kell a kiválasztott parancsot végrehajtania a programnak. Az első gadgetnél az első feltétel hajtódik végre (mivel a rtresult értéke ekkor 1), a többi pedig értelemszerűen (2. gadgetnel 2. ág, stb.)

Na .. asszem kb. ennyi..

A következő részben az rtfilerequest()-ról lesz szó, illetve meg valamelyik másik rtreq() rutinról.

pH03N1x/CDi
(torokl@alpha.dfmk.hu)

Néhány szó az LSDictionary3-ról...

Egy kis trükk azoknak, akik szeretik ha gyorsan működik a szótár: a CD-n lévő adatbázisok elérési idejét jelentősen fel lehet gyorsítani, ha a filesystem buffer-jét megnöveljük.

AddBuffers CD0: 1000

Sajnos, úgy látszik semmi sem tökéletes. Pedig azt hittük

Szóval akinek megvan az LSDictionary v3 CD verziójának első kiadása, az az installáció során szembesülhetett egy-két nagy hibával

Az első akkor jelentkezik, ha 'részleges' installációt készítünk. A hiba nem végzetes, de sajnos igen kellemetlen perceket szerezhet a tájékozatlan felhasználónak.

Leírása, és magyarázkodás helyett a megoldás:

az 's:user-startup' file-ban (valószínűleg a végén) található egy olyan sor, ami úgy kezdődik

'Assign LSDataCD: ...'

ezt a sort kell erre kicserélni:

'Assign LSDataCD: LSDictionary3:LSData DEFER'

Ezen hiba csak akkor feltűnő, ha a CD-t a user-startup eme sora előtt nem mount-oljuk fel, illetve ha nincs benn az LSDictionary CD...

A második már sokkal komolyabb

ha 'teljes' installációt csinálunk, akkor valami csoda folytán nem hajtódik végre az install script vége! Ez azért is érdekes, mert ugyanezek a sorok a részleges installáció során végrehajtodnak

Ezért nem kerül bele a 'user-startup'-ba a megfelelő assign
Ezt fapados módszerrel úgy lehet megoldani, hogy megcsináltatjuk az install script-el a 'részleges' folyamatot, majd utána a 'teljes' installációt.

Persze ilyenkor nem a 'DEFER'-t kell változtatni a 'user-startup'-ban, hanem az LSDataCD: assign-t a HD-n elhelyezkedő 'LSData' könyvtárra kell irányítani.

MINDEN VÁSÁRLÓNKTÓL EZÚTON IS SZERETNÉNK ELNÉZÉST KÉRNI, ÉS MEGKÖSZÖNNI A PROGRAMMAL KAPCSOLATOS MINDEN INFORMÁCIÓT!

A második kiadásban ezt a kis installer hibát kijavítottuk, és remélhetőleg nem vittünk bele újabbat... :-)
Diesekvésképpen elmondjuk, hogy a program (mármint az LSDictionary3) eddig még egyszer sem fagyott le a saját hibájából, sőt a rendszert sem fagyasztotta le sem nálunk, sem másnál!

Azért ez szép teljesítmény az AMIGAs programok között, ráférne jónéhány kereskedelmi software-re is egy komolyabb előtesztelés, ne a vásárlónál deruljon ki, hogy a program tele van hibával!

NATIVE HUMAN LABORATORIES

Az LSDictionary3 megrendelhetô az AMIGAonly postacímére küldött értesítô segítségével ***Budapest, Pf. 701/836. 1399,*** valamint a **CyberStreet** telefonszámán ***06(30)526-524.***

MaxonDev v4.0 PRO by Tilo Kühn

Erről a programról tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszelni!

Rengeteget sirtunk, hogy nincs AMIGA-ra egy IGAZI fejlesztői rendszer

Már van! És nem a nagy dirrel-durral beharangozott StormC-ért dobog a szivem, hanem egy csondben megbuvó 7 lemezes FANTASZTIKUS programert, aminek a német verziójat MaxonDev-nek, az angol verziojat HiSoft C++-nak hivjak. Urom az örömben, hogy hiaba keresgeltem a Maxon, es a HiSoft homepage-en, semmilyen infot nem talaltam a programrol .. Pedig mar osszegyűjtottuk a pénzt, hogy megvegyuk! Talán majd postai úton megpróbalunk veluk kapcsolatba kerulni

Először is, a program használatához egy 020-as processzor es kb. 2 megabyte ures memória szukséges. (Jelenleg én is egy alap A1200-esen hasznalom, - termeszetesen a demo-verziot- amiben van 8MB FAST RAM!) A 7 lemezből csak 4 lemez érdekes, a tobbin ugyanis német nyelvű HotHelp van, ami ugye nem igazan a fejlesztők nyelve. (Ezért is erőltetjuk a HiSoft-ot)

Tehat a 4 lemezről felinstallalva a programot, elenk tarul egy szep MaxonDevelop icon, amire kettőt kattintva belephetunk a Developer's Heaven-be!

Ami elsőre szemet szur a programmal kapcsolatban, az a GUI 8 szinben is tökéletes, attekinthető szineket hasznal, (persze az ugyesebbek akar át is definialhatjak az egészet.) nagyon szepek a button-ok, amelyekre az egérrel ráallva a felső sorban megjeleni a segitő szoveg. Egy ugyes otlettel megoldottak, hogy az ablakok szokasos size-gadget-je eltünjon, igy novelve a hasznos feluletet. (persze azért lehet valtoztatni az ablak méretét, fogd csak meg a jobb also sarkat..)

A program mindenhol a Drag'n'Drop technologiat használja, igy például a Project ablakból az editorba ugy tudunk atvarazsolni egy file-t, hogy megfogjuk, és atdobjuk... Az ablakok egyes elemeinek sorrendje is szabadon valaszthato, csak at kell rendezni okos kis egerunkkel a lapocskakat

A MaxonDev editor resze is fenomenalis, a sebessege vetekszik a CygnusEd-del, és tudja a TAB-okat is, nem ugy mint a hires GoldED... Lehetőseg van a C parancsok, direktivak, és más tipusok szinekkel való jelolesére is

Minden fejlesztők alma, a programhoz tartozó Debugger! Erre meg Alan-nek is leesett az álla, pedig ő megszállott Assembly programozo!

Resource Tracking, Fuction History, globalis, és lokalis valtozók aktuális értekei, Monitor, Stack allapot és még jónéhany apróság. És mindez maximalis konnyedseggel, jól attekinthető formaban. Aki valaha is probalkozott a SAS/C debugger-évél, az biztos megismerte az ANTIDEBUGGER-t, ami akar program betöltese nelkul is képes lefagyni... Na ez nem olyan! Nagyon ritkan van ilyen gond (főleg amikor a kezdő nem tudja mit csinál) és végre elfelejthetjuk a 'printf-fes' debug-olast.

A program 90%-at a preference editor segitsegevel at lehet varialni Egy kulon élvezet mondjuk a Keyboard Setings-el foglalkozni Szintén a drag'n drop a technologia, ertelmes, átgondolt ablakszerkezettel párositva
A program természetesen az osszes ablak pozicioját, és meretét megjegyzi, nem kell a kovetkező indításkor ujra rendet csinalni

A programrol sajnos most nem tudok részletesebben irni, mivel meg nincs a kezemben a felhasználói kezikönyv, de ahogy meglesz, mindenkinek a tudtara fogom adni

Azert erdemes ismerkedni ezzel a fejlesztői rendszerrel, az ANSI-C és C++ kodot tényleg hibatlanul fordítja, és ehhez nem szukseges semmi extra dokumentacio

Azert aki szeretne angol nyelvű help-et a programhoz, annak segiteni fog a következő kis AREXX script:

```
* Help script for MaxonDevelop4 with ADHelpv1.0 *
* $VER: 1.0 (1.Jun.96) LouiSe may'97

OPTIONS results

ADDRESS "MAXONDEV.1"

text_getword
Dest=result

ADDRESS ADHELP

Help BYTEOFFS 0 STRING Dest

erg=result

ADDRESS "MAXONDEV.1"

if left(erg,5)='FILE ' then
do
            erg=delstr(erg,1,5)
            Display erg
end
else
if left(erg,7)='SELECT ' then
do
            erg=delstr(erg,1,7)
            Display erg
end
```

Ez a kis AREXX script kapcsolatot teremt az ADHelp nevezetű nagyon jó AutoDoc utility-vel
Az ADHelp letolthető az AMINET-ről, vagy ha kuldesz egy lemezt a postafiókunkba, szivesen elkuldom postan.

LouiSe

MADE IN HUNGARY

Ha szeretnéd, hogy a Te programodljatekodlsth is bekerulj6n ebbe a rovatba, kuld el nekunk Postai úton, egy lemezen, vagy ha nem olyan nagy (kisebb mint 200kByte) akkor johet e-mail-en is LouiSe, vagy Magic címere.

Korulnéztunk magyar AMIGA project-ek teren, es íme a result:

Savage v2.41

Phoenix nem pihen, folyamatosan fejleszti a LEGJOBB videodirekter-t kedvenc ShapeShifter-unkhoz.

Mar odaig jutott, hogy van egy VBLANK-os verzió, amelynek használatával meg a Mac user-eket is meg lehet dobbentem, ugyanis a cursor úgy megy, mint AMIGA-n! Nem am mint Mac-en, vagy Wendoza hanem gyonyörűen sprite alike!

A program shareware/demo verziója letolthető az AMINET-ről!

Aki meg nem regisztrálta, usgyi a postara feladni a kemény 300 forintot!

Török László (phoenix/CDi)
8900 Zalaegerszeg, Cserfa út 31.
+36 92 310 396 (esti telefonvonal)

OwnWords v1.2

Egy nagyon erdekes kis szótárprogram keruit a kezembe. Az egesz nagyon hasonlit a DOS-os rezidens szótárakra, persze AMIGA-n Commodity-ként megoldva. Tényleg nagyon gyors, és egyszerű a kezelese.

A programhoz tartozik egy preference editor is, amellyel igen egyszerűen készithetunk egy fix alapallapotot, de termeszetesen tooltype-bol is beallithatunk mindent

Sőt, a program rendelkezik AREXX interface-szel, igy barmilyen szovegszerkesztőhöz konnyeden illeszthető. Úgy érzem, ez a program mindent tud, ami kimaradt az LSDictionary3-ból, (itt a rezidens részre gondolok) erdemes lenne elgondolkozni azon, hogy nem lenne-e celszerű osszekapcsolni adatbazisilag a ket programot... (persze nem úgy, hogy ellopjuk egymáset...)

A program shareware verziója letolthető az AMINET-ről, a teljes verzió ara 250 forint, vagy 10DM (usd a mocskos imperialistakat! ;-))

Gáti Gergely (Gega)
Budapest, 1093 Bakáts u 1-3
Debrecen, 4032 Vezér u 35

Sceners' E-Mail Addresses & MORE vol.15

Ebben a guide-ban 1384 scene tag e-mail cime van! Ha megtetszik egy demó, vagy az általad szervezett party-ra szeretnél meghívni egy-két híresebb csapatot, csak be kell töltened ezt a guide-ot, és kikeresned belőle a címeket.

A listát időnként (kb másfél havonta) upgrade-elik, így valószínűleg nem fake az infó amit tartalmaz.. A címek betűrendben vannak felsorolva, így nem túl nehéz megtalálni, ha tudod hogy mit keresel... Persze ha csak egy toredéket tudsz, akkor ráböksz a SEARCH button-ra, és máris nyomul a full keresés

Mellékesen a guide tartalmazza az elérhető AMIGA-s IRC csatornákat jónéhány érdekes FTP site-ot, newsgroup-okat, FTP-BBS-eket is.

Lord/Impulse^Absolute!^CJ
lord@goliat.eik.bme.hu
http://goliat.eik.bme.hu/~lord

GroovyPlayer

A legszebb AMIGA-s AudioCD player program szintén magyar fejlesztés Alan-nek köszonhetjuk, aki folyamatosan dolgozik az újabb ötletek beleintegrálásán, és az esetleges hibák kijavításán Bizalmas forrásból tudom, hogy nemsokára a GroovyPlayer MPeG-Audio file-okat is le fog játszani!

Mindenkinek ajánlom a regisztrációt, mert az a 250Ft igazán nem sok egy ilyen gyönyörű, és rengeteg kényelmi szolgáltatással rendelkező programért

alan@elender.hu

SECAL Development System v1.0

Szintén magyar fejlesztés ez a fejlesztői környezet is. A srácok ötvözték a C es az Assembly jó tulajdonságait, és egy nagyon gyors programnyelvet alkottak Include-okat, és link-elhető library-kat használ, a fordítási sebessége nem éri el az ASM fordítókét, de gyorsabb mint a C compiler-ek

Sajnos az idő rövidsége miatt nem tudtam jobban belemerülni így csak a mellékelt demókról nyilatkozhatok.. Cool! Nagyon gyors, szép és rendszerbatát a végtermék! Első meglátásra inkább a mai ASM programozók fogják benne a kedvüket lelni, legalábbis addig, amíg mindenki át nem áll C++-ra.. :-)

Az 1.0-as demo verzió bárki számára hozzáférhető, érdemes egy kicsit mélyebben beleúszni egy új programozási struktúrába...
A programot egy külföldi ceg terjeszti, aki a readme szerint éppen csődbe megy Ezért inkább a magyar fejlesztők címét mellékelem

TDS Development
1152 Budapest
Cserba Elemér u. 19.
e-mail: tdsdev@mail.matav.hu

LSAGSearch v2.1

Ez a kis program arra hivatott, hogy az AmigaGuide hypertext rendszerből valamilyen értelmetlen úton kifejlesztett SEARCH (keresés) funkciót pótolja

Gondolj bele, milyen nehéz lenne enélkül kikeresni mondjuk Lord 'Sceners E-Mail Addresses' nevezetű guide-jából a keresett személy adatait..

A 2.1-es verzió újdonsága, hogy olyan guide-okban is tud keresni, amelyek több external node/link-ből állnak (nem egy file a guide). A másik érdekes dolog, hogy lehetőség van egyszerre több kulcsszóra is keresni, például:

'kutyalmacskalegér'.

A program e-mail-ware, azaz a szerző (LouiSe) egy e-mail-t, vagy sima levelet vár cserébe a programjáért Természetesen letölthető az AMINET-ről is, vagy a fuCk-Ya AMIGA club-ban bármelyik szerdán lemásolható

LouiSe/AMIGAonly
louise@bedrock.fido.hu

LSModemGuide v1.27

Ez a guide rengeteg információt tartalmaz azok számára, akiket modem kot a világra

Több mint 2000 modem init stringje (beállítása) rengeteg infó protokollokról, modemtipusokról jónéhány nem dokumentált infó, főleg német modemekhez

Ha valami gondod van a modemeddel, ajánlatos megvizsgálni eme gyűjteményt, hátha találsz egy titkos trukkot, amitől begyorsul a hardware!

A guide e-mail-ware, azaz a szerző (LouiSe) egy e-mail-t, vagy sima levelet vár cserébe a programjáért.

Természetesen letölthető az AMINET-ről is, vagy a fuCk-Ya AMIGA club-ban bármelyik szerdán lemásolható

LouiSe/AMIGAonly
louise@bedrock.fido.hu

LSDictionary v3

A világ legnagyobb AMIGA-s szótárprogramja még mindig kapható, méghozzá változatlanul a nyugati ár feléért (kizárólag magyar AMIGA-sok számára!)

Ez regisztrált LSSzótár2 tulajdonosoknak 3.000 forint, aki nem rendelkezik regisztrációval, annak 3.250 forint.
Ez természetesen magaba foglalja a CD árat is, de a postaköltséget sajnos Neked kell fedezned

A CD-n 64 darab szótár található, több mint másfél millió szavas szókinccsel

Persze, mivel ez nem töltötte volna meg a CD-t, és nem akartunk úgy csinálni, mint a pc-s szótárak, hogy teleraktak a lemezt mindenféle ál-file-okkal, csak azért, hogy a user azt higgye, hogy egy FULL-CD-s programot vett, mi a fennmaradó helyet kihasználva felpakoltunk 3 darab audio track-et, amit Alan zenekara készített, és rengeteg AMIGA-val kapcsolatos file-t

Több mint 200MByte válogatott, rendezett module rengeteg gyönyörű kép, szintén rendezett formában, és több mint 60MByte dokumentáció, programozás, dalszövegek, help-ek témában
A programból készült demo verzió is, amiben semmilyen funkciót nem töltöttünk le, az egyetlen hiányosság a CD-s verzióhoz képest az adatbázis méretében tapasztalható.

A demo verzió letölthető az AMINET-ről, választhorítéki és lemez esetén bárkinek szívesen elküljük, és minden
szerdán lemásolható a fuCk-Ya AMIGA club-ban

Alan
alan@elender.hu
LouiSe/AMIGAonly
louise@bedrock.fido.hu

levélcím:
AMIGAonly
Budapest Pf. 701/836
1399

megvásárolható továbbá
CyberStreet, Gadget, fuCk-Ya AMIGA club
(a címeket keresd a hirdetésekben!)

DICOS screenshots

Újra itt vagyok, bár most egy kissé szokatlan (nem grafikus) dologgal szeretnék foglalkozni.
Szerintem sokan vannak Magyarországon, akiknek van modemje, de még nem próbálkoztak a BBS-ezéssel.. ..Ennek lehet az is az oka, hogy nem tudják hogyan kell úgymond viselkedni a boardokon, és milyen szabályok érvényesek rajuk.
Ezen szeretnék segíteni az alább következő sorokkal.

Kezdjuk ott, hogy sikerült szereznod egy számot (pl. eme oldalról ..), amin fel tudnál hívni egy boardot, de nem tudod hogy mi kell hozzá...
Hozzávalók:
1db Amiga
1db Modem
1db telefonvonal(működő)
1db Telekom progy
(Én személy szerint a Term-et ajánlanám, de az Ncomm is bőven megteszi ...)

Tehat felhívtad a boardot, és meglepődve nézed a kepernyőt, amin furcsa és érthetetlen szovegek jelennek meg...
Az első szöveg amit latsz, arról tudat, hogy ez egy magán rendszer, személyes felhasználóknak, ami semmilyen törvénynek nem veti al magat.
Ezutann az úgynevezett SYSTEMPASSWORD-öt kell begépelnunk, ami állatalában a YES szócska...
Ezután egy menuhoz juthattok, ahol különböző karakteres beállításokat választhatunk.

A kovetkező állomas a regisztráció. Itt írjuk be a nevunket, és ne lepődjünk meg, hogy nem fogadja el, ellenben ad egy választási lehetőséget, hogy berhatjuk újra, illetve folytathatjuk mint NEWUSER. Ilyenkor a "C" betű lenyomása utan kovetkezik a tenyleges regisztráció.
A regisztrációban probaljunk meg mindenre pontossan válaszolni, mert ezen adatok alapján kell eldontenie a sysopnak, hogy megadja-e a jogokat, hogy továbbra is garázdálkodhassunk a boardon.
Ha kitöltöttünk mindent, az ugynevezett NEWUSERCONFERENCE-ben talalhatjuk magunkat, ahol nem sok mindenre van lehetőségünk...lássuk csak...
"C"-vel tudunk üzenetet hagyni a SYSOP-nak
"O"-val tudjuk online keresni (csak ha gépközelben van)
"G"-vel pedig kiléphetünk innen.
Ajánlom először próbáljuk meg keresni a sysopot, ha nincs ott, akkor pedig hagyjunk neki egy üzenetet, és lepjunk le, mert csak a pénzünket pazarolnánk.
Úgy másnap este próbálkozhatunk újra, és ha minden jól ment, akkor már teljes jogokkal barangolhatunk.

Itt azonban már nem csak azzal a 3 parancsal találjuk magunkat szemben, hanem vagy 30-al...
Itt kicsit megszeppenve állunk szembe a dolgokkal, de nem kell megijedni, mindjart feny derül mindenre, és mars boldogabbak leszünk.. .

Akkor szép sorjában:

D	- File-ok letöltése
F	- File-ok listázása
N	- Új file keresése
T	- kijelölt file-ok szerkesztese
U	- File-ok feltoltése
Z	- Keresés
NS	- Globalis keresés új file-okra
SF	- File konferencia választása
UD	- Hydra transzfer
C	- Üzenethagyás a sysopnak
E	- levél írás
R	- levél olvasas
M	- levélbázis változtatás
>>	- következő levelbázis
<<	- előző levélbázis
MS	- levél scannelése
SM	- levélbazis valasztás
DD	- File lista letöltés
A	- Userbase szerkesztés
B	- Hirdetések
G	- kilépés
J	- konferencia választas
L	- Helyi idő
O	- Sysop keresése
S	- Statisztika
X	- Haladó mód
>	- Következő konferencia
<	- Előző konferencia
MORE	- Többi parancs

Lássunk egy kis gyakorlatot is.

Szeretnéd megtudni, hogy van-e Savage a boardon. Tedd a kovetkezőt:
Z Savage A
a "**Z**"-vel elindítod a keresest, a **Savage** a keresett szöveg, az "**A**" az összes konferenciában keresi..

De mik is azok a Konferenciák...?
Egy boardon általaban tobb konferencia található, itt a gyűjtési teruletekre bontják fel általában őket...
példa:

Amigawarez	**- Amigás cuccok**
Macwarez	**- Mac-es Stuffok**
Amiexpress	**- Amiexpress-el kapcsolatos dolgok**
Demos	**- Demok**
Games	**- Játékok**

ha már ismered a boardon a konferenciakat, akkor mar tudsz a **J *** (*=a konferencia száma) parancsal is valtani, ezzel is időt és pénzt spórolva meg

Ha több dolog is erdekel, akkor erdemes "**DD**"-vel letöltened egy listat, logoffolni, és ugy válogatni ki a neked megfelelő stuffokat, majd újra felconnectolva letöltemi azokat...

Mielőtt nekiállsz az egésznek mindenkeppen ajánlom hogy nézd meg a filelistát, mert ha olvan stuffot töltesz fel ami már megvolt a boardon, akkor lehet hogy az addig feltoltött byte-jaidból vesztíhetsz, es ez megint csak idő és pénz..
Hogy hogy ertem ezt??? Mondjuk felraksz egy 300 K-s file-t, ami már megvolt a boardon, akkor álltalában 2 ill. 3*-osát levonják az addigi kvótádbol.

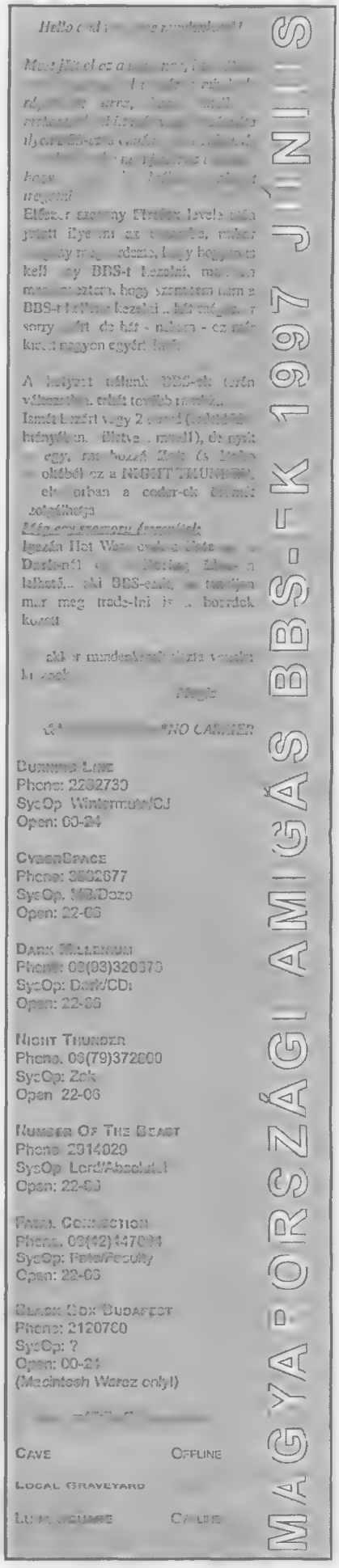
A kvótáról csak annyit, hogy Magyarországon a 3:1-es byte arány az általanos, ami annyit takar, hogy minden feltoltött kilobyte után annak a 3-osát kapjuk (pl: felraktunk 1 megát, akkor 3 megát szedhetünk le)*

Ha betartod a limiteket, és nem raksz fel fake stuffokat, akkor a file arány javulhat is, és talán a jövőben akar a DISABLED RATIO-t is elerhetitek..
Hitrtelen ennyi jutott eszembe..

Ha valakinek bármilyen BBS-ezéssel kapcsolatos kérdese van, nyugodtan forduljon hozzam.

ahol megtalaltok:
Dark@bull.jozsef.kando.hu
*ill **93-320-679**-es telefonon a **Dark Millenium BBS** SysOp-jaként.*
Mindenkinek ajánlom a boardokat, még azoknak is akiknek van Internet hozzáférésük, mert ez egy teljesen más világ..

Dark



AZ AMIGA OPERÁCIÓS RENDSZERE KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

(SOKADIK PRÓBÁLKOZÁS EGY ÉPKÉZLÁB CIKKSOROZATRA...)

Ebben a leírásban megismerkedünk az Amiga számítógép operációs rendszerével vagyis annak szerves részével a DOS-szal. No de mi is az az operációs rendszer.

A számítógép operációs rendszere teszi lehetővé programok írását és futtatását a hardver eszközön, az operációs rendszer teremt kapcsolatot a gép és az ember között, az operációs rendszer segít a gép hatékony és sokoldalú felhasználásában.

Az operációs rendszerek a számítógép megjelenése utan mintegy másfél évtizeddel terjedtek el. Ekkorra vált ugyanis nyilvánvalóvá, hogy a számítógépet nemcsak tudományos, műszaki számítások gyors és pontos elvégzésére lehet - és kell - használni, hanem a felhasználási kör ennél jóval szélesebb. Lehetővé kellett tenni, hogy az új felhasználók viszonylag kényelmesen, mélyebb matematikai ismeretek nélkül is használhassak a gépet.

Ezeknek a felhasználoknak - és ma már minden felhasználónak - az igényei az alábbiak szerint foglalhatók össze:

- A számítógépes algoritmusok gyors, pontos megfogalmazására alkalmas, a gép számára érthető és a felhasználó fogalom rendszeréhez és nyelvehez kozelalló eszkozök: programozási nyelvek;
- A programok gépi kódra fordítását végző számítógépes programok: fordítok és interpreterek;
- A megírt programok tesztelésére és módosítására alkalmas eszkozök;
- Gyakran használt eljárások (matematikai függvények, rendezőprogramok), amelyek egyszeruen beépíthetők a kész programokba.

Emellett felsorolhatunk nehány, nem közvetlenül felhasználói, de azokhoz szorosan kapcsolódó igényt:

- A szamitogéprendszer részeinek (erőforrasainak) összehangolása és ütemezése;
- A kozponti egység és a perifériák közotti adatforgalom lebonyolítása;
- A folyamatok állandó felugyelete és ellenörzése, hiba esetén az előírt hibajelző és javító műveletek lebonyólítása;
- Több felhasználó egyidejű munkájának megszervezese a gepen, illetve több gép együttmüködésének megvalósítása.

Mint láthatjuk az operációs rendszernek elég sok feleadatot kell ellátnia.

Az Amiga személyi szamítógép ezért operációs rendszerét úgy tervezték meg, hogy ezt a feladatkört lássa el. Sokaig (talán még most is?) az emberek úgy gondoljak, hogy az Amiga számítógépes játékok megvalosítására lett kifejlesztve, és - bár játék szempontból sem elhanyagolhatók a képességei - igazából az operacios rendszere révén szinte bármit megtud valósítani amit egy modern számítógépnek tudnia kell.

Az Amiga a világon elsőként alkalmazta a home computer kategóriában a valódi multitasking operacios rendszert amt ennek előtte csak nagygépes rendszereknek volt sajátja.
Ezt a rendszert az 1985-ben az Amiga 1000-es megjelenésevel csodalhatta meg a világ. Ez az operacios rendszer a világon most is egyedül álló a maga nemében Ugyesen otvozi a UNIX rendszer rugalmasságát hatekonyságát annak nehézkessége és baratsagtalansága nélkul. Sajnos meg kell említenünk néhány hiányosságat is amely pedául a virtuállis tárkezelés hianyosságaiban fedezhetunk fel. Ezt azonban reméljük a következő verziókban kikuszöbölik a fejlesztők.

Ez egy valóban olyan rendszer amelyben mindent meg lehet valósítani sőt többnyire nem is egyféleképpen. Mire ezek a sorok olvashatóak lesznek talán mar tovabbis lepett egyet a fejlesztés a multiprocesszoros architektúrára.
Még mielőtt tovább mennénk meg kell említenünk azt a tényt, hogy ezt a rendszert a Motorola 68000-es sorozatu processzor csalad támogatja

Az Amiga Operációs rendszere az alábbiakból tevődik össze.

- Kickstart ROM; amely a tartalmazza a hardver kezelését végző rutinokat és könyvtárakat.
- A bootoláshoz szükséges un. boot block.
- Az AmigaDOS parancs értelmezője a CLI (Command Line Interpreter)
- Az AmigaDOS GUI (Graphical User Interface) az az grafikus felhasználói felülete a Workbench.

Maga az amiga operációs rendszer is lemzes operációs rendszer tehát az operacios rendszer jelentős resze lemezen található és a rendszerhez szervesen kapcsolódik egy vagy több lemezes háttér tár. A nevében is ez található DOS az az Disk Operating System.
Mint lemezt kezelő operacios rendszer természetesen a legelemibb eleme a file az az állomány.
Ez az állomány hordozhat futtatható programot, vagy a programnak valamelyik állapotában lehet értsd. forrás, objekt, es egyébb a futtathatóságot megelőző forma de leginkább egy programhoz tartozó adat vagy maga a program része.
Maga az operációs rendszer képes kezelni az ugynevezett overlay technikával felépülő programokat is.
Az operációs rendszer lehetőséget nyujt nekünk ahoz, hogy a file-al különböző munkánk során felmerülő kezelési feladatainkat megoldjuk, sőt a lehető legkonnyebben valósítassuk meg. Ehhez különböző lehetőségeket bocsájt a rendelkezésünkre. Magában a rendszerben léteznek fizikai meghajtók amelyek tárolják az állományokat és vagy céljai, vagy forrásai az állományoknak.
Ezeknek a fizikai meghajtóknak külon nevukvan a rendszerben, hogy hivatkozni lehessen rájuk. Ezek a nevek a következőek.

SYS: *Ezt az egyseget nevezzuk a gyökér egységnek (angolul root) mert a rendszer betöltése innen történt és így itt találhatóak a rendszer működéséhez szükséges resource-k, mint például a C: , a LIBS: stb.*
PAR: *A párhuzamos portra hivatkozhatunk ezen a neven, ha párhuzamos működésű nyomtatónk van ezen keresztül elérjuk azt is*
SER: *A soros port hivatkozási neve ez, amlyre általában modemet, vagy egyébb a soros komunkiációt szolgaló egységet csatlakoztatunk ide.*
PRT: *Ez a nyomtató neve. Ezen a néven mindég elérjük a nyomtatót függetlenül attól, hogy valójában milyen típusú nyomtatót használunk (sorosat, vagy párhuzamosat) és az ide irányított állmány automatikusan illeszkedik a nyomtatónkhoz, amelyet a prefs nyomtató beállításában definiáltunk.*
CON: *A konzol hivatkozási neve. Ha nincs aktiv konzol akkor létrehoz egyet amelynek paramétereit mi magunk is megadhatjuk.*
CONSOLE: *Az oktuális konzol hivatkozási neve Ha SHELL vagy CLI ablakból dolgozunk az ablakunkat így érhetjük el*
NIL: *Virtuális - látszólagos - meghajtó. A NIL:-be helyezett adatok visszavonhatatlanul eltűnnek*
RAM: *A rendszer memóriáját mint háttértárat kezeli a rendszer, ennek mérete dinamikusan változik, ezért ha a RAM: ablakot nézzük annak telitettsege mindég teljes, függetlenül attól, hogy vane még szabad memóriánk*
RAD: *A memóriát mint DD-s lemezes egységet képes kezelni még hozzá olvan memoria területről foglal számára helyet amely rövid reset esetén nem veszti el a tartalmát, és a rendszer akár boot-olni is képes róla! (csak a trackloader-es stuffok nem mennek róla...)*
DF0: *Az AMIGA beépített hajlékony lemezes meghajtója*

Az AmigaDOS-ban minden egyes eszkoznek ill. egységnek a nevet a kettőspont zárja mint a fenti felsorolásból is kiderül. Ezért ha a géphez például több lemezegység kapcsolódik (összesen, a beépítettel 4) azokat a **DF1:**, **DF2:** illetve a **DF3:** néven érhetjuk el. Ha a rendszerhez merevlemezes egység is tartozik annak neve bár tetszőlegesen adható álltalában a **DH0:**-t szokták valasztani vagy a **HD0:**-t.

Az DOS-is mint minden lemezes operációs rendszer alapvetően az adatok tárolásához szükséges feleadatokat látja el. De milyenek is lehetnek ezek az adatok? Alapvetően négy fajta adatot különböztetünk meg mégpedig
- először is a programokat melyek futásuk során munkát végeznek más adatokon, vagy létrehozzák azokat
- A második csoportba a programok által használt adatok tartoznak.
- A harmadik csoport igazából nem is külön csoport hiszen a DOS utasításai valójaban programok.
- A negyedik csopotban az úgynevezett DOS SCRIPT-ek tartoznak melyek olyan adatok az az szöveges adat halmaz melyben a DOS-nak kiadott parancsokat annélkül, hogy minden egyes alkalommal külön begépelnénk egy ilyen SCRIPT-ben leírva csak a SCRIPT-et kell elindítanunk és akár egy SCRIPT-tel száz (lehet 1 vagy több száz is!) DOS parancs kiadásától mentesülünk.

Az DOS különböző eszközöket biztosít nekünk arra, hogy az adatainkat függetlenül attól, hogy azok melyik csoportba tartoznak kényelmesen a mi szempontjaink szerint tárolhassuk a háttértáron vagy táraínkon. Azért, hogy az adatok logikus renben redezhetöek legyenek, és elsősorban azért, hogy könnyedén elérhetőek a DOS könyvtár strukturát biztosít szamunkra.

Ez azt jelenti, hogy egy adott egységen mondjuk a merevlemezen amely mint egység a - gyökér könyvtár címmel is buszkélkedhet - fa struktura szerint tárolhatjuk adatainkat.
Ez annyit takar, hogy az állomanyainkat amit idegen szóval file (ejsd: fájl)-nak
hívunk, szóval, hogy ezeket a fájlokat tetszolegesen csoportosítva könyvtárakba rendezhetjük.

Talan legjobb hasonlatot maga a konyvtár adja, miszerint magat a konyvtár épuletét nevezhetnénk a gyoker konyvtámak - az az **root** (root - gyokér) ***directory*** (directory - konyvtar) - amelyben a fájlok a könyvek. Nos ezeket a konyveket tetszoleges rendszer szerint de alltalaban csoportositva szeretnenk tarolni, hogy később egyszerűen megtalaljuk őket Ehhez a mai konyvtarak polcokat hasznalnak amit a DOS **subdirectory** nevvel illet az az alkönyvtár.
A szepsége az a dolognak, hogy a DOS-ban egy polc tartalmazhat tovabbi polcokat is. Az az subdirectory-ja lehet egy subdirectory-nak is. A fenti abra egy ilyen "fa" strukturat mutat

Ha munkank soran egy fajlt szeretnenk elerni nem kell mást csinalnunk mint a fajl nevére hivatkoznunk es ha az nem abban a konyvtárban van ahol azt használni (az aktualisban) is akarjuk akkor a neve elé az eleresi utvonalát is meg kell adnunk A fájl elérési utvonala nem mas mint az ot magaban foglalo konyvtárak felsorolasa egy "/" jellel elválasztva. Az abrat segitsegul hívva szint tartalmazó állomanyra a kovetkező keppen hivatkozhatunk:

[illegible]

Mint minden más rendszerben az AmigaDOS-ban is a program nevével hivatkozhatunk rá es indithatjuk el. Ez a nev azonban 30 karakter hosszu lehet, utvonallal egyutt pedig 255 karakter
A név tartalmazhat bármilyen a rendszer számára nem foglalt karaktert, ha space -szóköz- karaktert is tartalmaz akkor hivatkozáskor idezőjelek közé kell írni. (pl.: kukacos alma, hivakozaskor : "kukacos alma" egyebbként a kukacos programot keresi es az alma-t adná nek át paraméterül.) Természetesen ha a név előtt útvonalat is megadtunk akkor annak is az idézőjeleken belul kell lennie. A bonyodalmak elkerulésére általában a felhasználók nagy része atvette más ilyen iranyban kevesebbet tudó rendszereken alkalmazott módszert nevezetesen a space karakter helyett a '_" karakter használatát. (pl.: kukacos_alma)

Mas rendszerekhez hasonlóan az AmigaDOS-is megengedi karakterek helyetesítését, kimélve a felhasználtot a sok gepelestől. Ezek a karakterek az alabbiak:
? egy tetszőleges karaktert helyettesít.
% ures stringet jelent
***** a megadott karaktert, vagy ures karaktert jelent.
(kar1lkar2) a két karakter valamelyiket helyettesiti
~(kar) a kivéve karakterek.
(kar1kar2kar3...) a karakter egésszét helyetesitheti
[kar1-karn] az összes a kar1-től a kar2-ig
'kar1 ha a fáljnevében szerepelnek a fenti speciális karakterek akkor aposztróf jelet kell eletenni.

Például:

A?B Nevek amelyek A-val kezdődnek és B-vel vegződnek (AcB, AzB és a3b stb)

A#BC Az összes név amely A-val kezdodik és BC-re végződik közte bármennyi karakter állhat. (AXXXBC, a1234BC, a_kjbc stb.)

ABC#? Az olyan nevűek melyek ABC-vel kezdődnek és ezen bukutánn bármenny karakter állhat

#?XYZ Olyan nevek melyek XYZ-re végződnek de ezek a karakterek előtt bármennyi karakter állhat.

A(BlC)D ABD vagy ACD.

~(XYZ) az összes kivéve az XYZ-t.

~(#?XYZ) az XYZ-végűeket kivéve az összes.

A#(BC) A-val kezdődő és a BC barmennyi kombinaciojat tartalmazo (ABC, ABCBC, stb)
A(B|C|D|%)#C ABC, ADC, AC (space-val), ABCC, ADCC, ACCC stb.

[A-D]#? az összes név amely A-val, B-vel, C-vel és D-vel kezdődik

#?XYZ'? az összes amely XYZ?-re végződik

Más számítógép redszerek a * karaktert használják arra a feladatra amelyre az AmigaDOS a #? karaktereket!

Ezen tudásunk birtokaban ha a lemezünkről például le szeretnenk torolni az összes állomany amely pic-re végződik akkor a kovetkezőt kellene irnunk:

1> DELETE df0:#?.pic

Ahol a DELETE egy AmigaDOS parancs mely az állományok letorlését végzi. (lásd később)

Az AmigaDOS-ban van tovabbi harom karakter amely speciállis funkciot tolt be Ezek a karakterek a kovetkezők

> karakter mely az adat átirányitas kifejezésére szolgál a **<** karakterrel egyutt. pl.: azt szeretnénk, hogy a dir parancs eredményeit ne az aktuallis shell ablakra irányitsa, hanem mondjuk egy fajlba ezt az alabbiak szerint oldhatjuk meg.

1> DIR > ram:ennek_a_könyvtarnak_tartalma

ekkor az aktualis könyvtár tartalma a Ram disk "*ennek_a_konyvtarnak_tartalma*" nevű fajljába irodik. Ne feledkezzünk meg arról, hogy csak azok az adatok iranyithatóak át melyek a konzolra iranyulnanak egyébbként.

< karakter ugyanaz mint a **>** karakter az ott leirtak helytalloak ebben az esetben is attól eltekintve, hogy itt az irany fordított. Ezt például olyan helyzetekben használhatjuk amikor a konzolra beirt adatokat kellene atadnunk programok argumentumakent ehelyett azt egy fajlból szeretnénk venni .. de nézzunk erre egy konkret példát is;

1> ECHO vasárnap TO Datumadat
1> DATE ? <Dátumadat

Az ECHO parancs hatasára a vasárnap bele kerul az aktuállis konyvtár Dátumadat nevű fajljaba. A DATE parancs az AmigaDOS rendszer idejet es dátumat van hivatva beállitani jelen paramétei (?) hatására a konzoltról bevett adatok alapjan. De mivel a **<** jel hatásara a paramétereket nem a konzolról kapja hanem egy adatallományból amelyet az imént hoztunk létre az ECHO parancs segítségével. Az az beallitjuk a rendszerdátumot vasárnapra. A vasámap szót mint nap név csak abban az esetben használhatjuk erre a célra ha a rendszer magyar nyelven komunikal velunk. (ezt a prefs/locale program segitségével allithatjuk be.) Ha ez nincs igy kenytelenek vagyunk a be allitott nyelv szerint megadni a napot, vagy datumot (alap beállitas az angol)

***** A csillag karakter segitségével hivatkozhatunk az aktuális shell ablakra. Ez akkor hasznos ha egy parancs egyébként fájl bemenetű lenne ezzel megadhatjuk nekt, hogy a bemenetet mégis inkabb az aktuállis shell-ből nyerje. pl.:

1> COPY * TO Bevittadat
vagy
1> COPY CONSOLE: TO Bevittadat

Amely igy a konzolról be pötyögött adatot másolja a kimenetként megadott fájlba. Mindezt addig teszi ameddig a konzólról egy fájlvégjelet nem kap Mint tudjuk AMIGA-n a fájl végjel a CTRL \
Ez tehát jó példa volt arra, hogyan hozzunk létre egy állományt komolyabb szovegszerkesztő nelkul

De ha már a szövegszerkesztőknel tartunk nem art megnézni azt, hogy az AmigaDos milyen szövegszerkesztőket bocsájt rendelkezesunkre Ezt a részt inkább a következő alkalommal folytatom

Bozo

Executive

v2.10

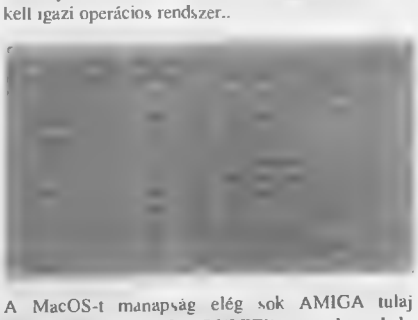
by Petri Nordlund

Bizonyára minden AMIGA tulajdonosnak termeszetes dolog a multitasking, tobb program egyidejű futtatasa.

Ismerek olyan pc user-t, aki annyira megszokta az evek soran a dos-t, hogy a winszar95-ben is mindig kilep az aktualis programbol, ha egy másikat akar indítani. . De arra mar sikerult beidomitani, a szerencsétlent, hogy nem kell a telefonos kapcsolatot is elbontani a szolgáltató felé, ha a Netscape Navigator-ral párhuzamosan egy masik programot is szeretne használni

Visszatérve kedvenc AMIGA-nkhoz, itt még a legLAMERebb user (user, es nem gamer..) is tudja, hogy a multitasking nelkül rettenetes volna Számitogepet használni Akár hiszed, akar nem mar több mint 10 éve (!), hogy nehany 'eszement', megalkotta azt az operaciós rendszert, ami hozzáértő számitástechnikusok számára (itt nem a peceabécé magasszintű szakertőgárdajara gondolok...) még ma is megdobbentő eredményeket produkál.
Hasonlítsuk össze a MacOS-t, vagy az ATARI TOS-t az AMIGA OS-szel . Ugyanis ezek is akkortajt szulettek, és mindenki nagy jovot jósolt nekik. Az AMIGA OS-ről, szinte minden akkori lap diplomatikusan nyilatkozott, mivel nem tudtak érdemben értékes információkkal szolgalni.

Azért nem, mert NEM IS IGAZÁN ÉRTETTEk meg, hogy egy 'játékgepbe' (mai szóval konzolba, amit en személy szerint a mai pc-kkel azonositok) minek is kell igazi operációs rendszer..



A MacOS-t manapság elég sok AMIGA tulaj használja, (ShapeShifter RULEZ!) egyesek szidjak, mások szeretik. Első ránézésre is kitűnik belőle, hogy nem mai gyerek, az ablakok grafikajan meg ott van a 2 szinű állapot lenyomata. Az egy mas dolog, hogy lehet rajta csiszolgatni nehany extension segitségevel, de az a lényegen mit sem valtoztat. A MacOS 7.x, ami az utolsó szériа a 68k-s gépeken futó verzióból, nem éppen a multitasking-járól hires Erre az operaciós rendszerre sokkal inkabb a 'task-switching', vagyis a task-váltó mód jellemző.
Érdemes megfigyelni, hogy mi történik akkor, ha egy requester-ből 'kikattintunk'
Egy hangos jajkiáltást hallat a gép, merthogy ezt nem szabad!
MacOS alatt, ha egy program fut, akkor az a főnok, nem igazán illik mással is próbalkozni. Azert megyeget egyszerre tobb is, mondjuk amig a StuffIt tomorit, lehet játszani, de igen furcsa élmény lesz, mert rettenetesen akadozni fog mindkettő
És ez fuggetlen a gép teljesitményétől, ugyanaz *történik egy PowerMAC-en*, és egy 68000-es Classic-on is.
Az Apple tavaly bemutatott egy MacOS 8-nak nevezett demót, de ugy latszik kifogott a fejlesztőkon egy normális OS elkészítése, mert a legutobbi hirek szerint a BeOS lesz az uj Macintosh-ok operaciós rendszere (vagy az is lehet hogy a NeXT, mert a legutóbbi hírek szerint így lesz) .

(azért kíváncsi lennék, hogy a sok 'egyegérgombos' szintű Mac user-nek hogy fogják megtanítani a BeOS-t mivel az az AmigaOS-hez hasonlóan a 'bonyolultabb' kategóriába tartozik...)

Az ATARI TOS-áról annyit, hogy nehány évvel ezelőtt még reménykedtek a felhasználók, hogy lesz multi-TOS...

Tehat visszatérve az egyetlen normális alternativara, az AMIGA OS-re, amely megjelenésekor legalább 10 évvel megelőzte a korat, es amely manapság, a wendózakárhányok korában is ÉL, méghozzá nem is akarmilyen felhasználói táborral.
Az Executive, talán a legélőbb példája az AMIGA OS flexibilitásának, és sebességének.
Mutasson valaki nekem egy másik operációs rendszert, ahol lecserélhetem a rendszer ütemezőjét, meghozzá teljesen rendszerbarát módon!

Az Executive egy alternatív ütemező, vagy más néven task-scheduler. Ezt egyszerűen úgy lehet megfogalmazni, hogy a programok (task-ok) dinamikus (változó) prioritást kapnak, amit az ütemező (scheduler), a megfelelő algoritmus segítségével módosít. Ennek következtében a rendszer terheltsege kiegyenlíthető, nem következik be az, hogy mondjuk egy LZX-es tömörítéskor a többi task szinte all.
Az Executive úgynevezett CLIENT-SERVER üzemmódú rendszer, ami azt jelenti, hogy egy előre elindított program (SERVER) erőforrasait akár tobb program is használhatja (CLIENTs). A Server ebben az esetben az Executive program, es az ő felhasznalói peldául a Dashboard, az ALoad, az Acct, stb. A Server magaba foglalja a sheduler-t, ami azt jelenti, hogy magában is elvégzi a rendszer ütemezését, nincs szukség a CLIENT-ekre.

Persze a program leglátványosabb részei a kliensek, legfőképpen a Dashboard, ami szerintem peldaértekű lehet minden AMIGAs programozó szamára! Ennyire átgondolt, jól szerkesztett és nem utolsó sorban látványos programot MUI nélkül megvalósítani nem semmi feladat!

Néhány dolog, amit a Dashboard-dal kipakolhatunk a Workbench-ünkre:

- CPU monitor
- Device I/O
- Memória foglaltsag
- Óra, kalendárium
- stb.

(és ezek természetesen analóg, LCD, grafikonos, fuel-meter formában, tetszőleges helyen és méreteben!)

Modemet használó kollégáknak ajanlom az 'On-Line' műszert, amivel merhető a modemes kapcsolat hossza! Sőt akár a serial device (vagy akármelyik!) állapota is megjelenithető így lehet figyelni, hogy éppen ír vagy olvas a modem..

Az analóg óra, vagy a bekapcsolás óta eltelt idő kijelzése szintén hasznos dolog.

A program beállításait MUI-s, és egy standard intuition-ós verzióban is módosíthatjuk. Kiemelhetünk egyes task-okat a dinamikus rendszerből, (ilyenek például az animáció vagy hang lejátszó programok, mivel ezeknek nem szabad akadozniuk) választhatunk ütemezőt, beállíthatjuk a dinamikus prioritások szélső értékeit, stb.

Az Exeutive rendszer része egy Commander is, amely az RSys-hez, vagy a SCOUT-hoz hasonlóan lehetőséget teremt a task-okkal való manipulálásra.

Ha valaki MultiUser filesystem-et használ, akkor erdekes információra figyelhet fel a task-okkal kapcsolatban.

Az Executive kideríti, hogy melyik user indította a programot, mikor, meddig, stb.

A regisztrált user-eknek annyiból nyújt tobbet a program, hogy az osszes utemező használható, lehet a rendszerunk akar UNIX, akár WinNT, task management szempontjából. Továbbá az Accounting, és egy ablakban forgó 3D-s CPU terheltség mutató program is használható.

Akit bővebben erdekel a program, olvassa el a mellekelt guide-ot, ami tobb mint 320kByte..

A program letölthető az AMINET-ről, vagy az Executive HomePage-ről:

http://www.megabaud.fi/~petrin/Executive.html
e-mail: petrin@megabaud.fi
petrin@vtoy.fi

Master Control Program

"megahack vagy hasznos segédprogram?"

Talán nincs is ma olyan amigás, aki ne ismerné az MCP nevű programot. Ha mégis, akkor a kedvükért leírom, ez a német programocska a Master Control Program névre hallgat, es ezt azért teszi, mert a szerzők szerint minden funkció benne van, ami az AmigaOS-ből hiányzik. Aknek a user-startup-ja tele van mindenféle kis segédprogramokkal, annak ezután csak az MCP-t kell használnia.

Nos, ez tulajdonképpen igaz is. Ez a mindössze 90 KB-os program annyi funkciot tartalmaz, amit ha mind külön programmal kellene megvalosítani, megöregednénk, mire beindul a gép. A program két file-ból áll, az egyiket célszerű a user-startup-ból (profibb hackerek: a startup-sequence-ből -) elindítani, és ez minden gepen fut; a másik programhoz (**MCPPrefs**) viszont MUI kell, de ez "csak" a millió beállítás kezeléséhez szukséges. Egyébként a program a beállításait ASCII file-ban tárolja, tehát a rengeteg funkciót akar CygnusEd-del is kapcsolgathatjuk ki/be - bár ez kissé mazochista megoldás.

De mik is ezek a hasznos funkciok? Lássunk egy korántsem teljes - ismertetőt - ami talán azért is hasznos lehet, mert nem minden funkció magától értetődő, a paraméterek beállítása pedig még annyira sem:

Activate on Workbenchtitle - rákattintásra akkor is aktívvá válik a Workbench Screen, ha a felső menüsorra kattint az ember (ez akkor jó, ha tele van a kép programok ablakaival, és a Workbench menüit nehéz elérni)

AlertHistory, NoGuru - a Software Failure ablak helyett a NoGuru bekapcsolása esetén egy részletesebb guru ablakocska jön elő, amiben pl. ki lehet lőni (*Remove*) a lefagyott programot (de ugy, hogy az MCP a halott program ablakait és képernyőit is becsukja!), vagy meg lehet próbálni visszaugrani a hibás programrészből (*Jump RTS*), illetve mashová lehet lépni programban (*Change PC*) Az AlertHistory pedig megőrzi a bekövetkezett guruk néhány adatat, segítva az utólagos hibaelemzésben.

AssignPrefs - rendkívul hasznos funkció. Az itt (Lists oldal, AssignPrefs aloldal) megjelenő listába beirhatjuk az osszes hozzárendelést (assign), ami a user-startup-ba kerulne, és ezzel rendkívul felgyorsul a bootolás, miután az MCP egyben elvégzi az összes hozzárendelési műveletet.
Egy ötlet: ha lehet, "Late" típusú hozzárendeleseket használjunk, mert ekkor a programnak csak akkor kell megkeresme az adott könyvtarat vagy file-t, ha arra már szükség van, és ez nagyban felgyorsítja a dolgokat. Vigyázat: az ENV: assign-t nem célszerű ide betenni, mert arra az MCP-nek is szüksége van az indulashoz.

AssignWedge - ha be van kapcsolva, akkor ismeretlen egység vagy konyvtár keresésekor nemcsak a "Insert volume xxx in any drive, Retry/Cancel" kérdezőt kapjuk, hanem lehetőség van a hiányzó egyseg azonnali mount-olására vagy assign-olására is. Alapfunkció :-)

CacheFont - megjegyzi, hogy milyen betűkészletek vannak a rendszerben, és ha egy programnak (pl. Brilliance vagy Scala) ezek listájára van szüksége, akkor sok betűkészlet esetén nem félóráig nézegeti a FONTS: könyvtárat. Hátránya, hogy új betűkészlet bemásolásakor aktualizálni kell az MCP itt szereplő listáját (a Delete CacheFontList, majd a Create CacheFontList egymás utáni megnyomásával).

Change Workbenchtitle - ide beirhatjuk a kedvenc azonosító szovegünket (pl. "Enyim munkapad v4 6275 - pc suxx"), amiben a rendszer egyes paraméterei is szerepelhetnek (pl memória, taszkok száma, megnyitott kepernyők száma stb.)

CycleToMenu - a cycle gadget-eket menuvé változtatja, ami például igen hasznos a Time programban, ahol januártól júliusig elmászkálni a hónapbeállító gombbal igen babra munka. Viszont így a felugró menüből azonnal ki tudjuk választani.

DOS-Wildstar - ezek után a #? DOS paramétermegadás helyett lehetséges a * is, mint a hurkatöltőn (gy.k. pc).

Force Hires Pointer - segítségével AGA chipseten minden program, még a régiek is automatikusan nagyfelbontású pointert fognak használni. Érdekes, de pl. még a FinalWriter 5 is csak akkor nem a régi rucskós pointereket mutatja, ha ez be van kapcsolva, pedig az nem annyira régi anyag.

Format Protection - letilthatjuk vele, hogy a vincsinket rosszakaratú egyének vagy vírusok meggyilkolják. *Ne felejtsétek el viszont, hogy ha a HDToolBox-ban mentem akartok, vagy a vincseszközt optimalizálni, akkor addig KAPCSOLJÁTOK KI a "No QuickFormat" opciót az itt megjelenő ablakban, különben nagyon hamar nagyon idegesek lesztek :-)*

Hotkeys - gombokat rendelhetunk hozzá rengeteg funkcióhoz (a "Hotkeys" oldalon), ami igen hasznos lehet. Hogy csak két példát említsek, én használom a *Hold Mouse X* és *Y* funkciókat, amikhez az *Alt*, illetve *Ctrl* gombot definiáltam - tehát ha Alt-tal együtt mozgatom az egeret, akkor csak vízszintesen megy, a Ctrl-lal pedig csak függőlegesen, ami rajzoláskor nagyon baráti jelenség. A másik, amit használok, az az Enter ASCII, de még a végén valaki rám fogja, hogy pc-s vagyok, így hát nem from le, hogy ez mit csinál 8-) Ezeken kívül még rengeteg jó funkcio talalhato itt.

Mouse-Speeder - a száguldó egerek szerelmesei itt aztán olyan gyorsra állíthatjak az egeret, mint a hokimeccseken a korong, csak aztán találják is meg:-)

New Gadtools - ez nagy dolog! Minden szabványos GadTools gadget-et lecserélhetünk a MUI-hoz hasonlo kinézetűre, és ez a funkció igen szépen, objektum-orientáltan, a rendszerhez illeszkedve van megoldva. Ha ezt használjuk, akkor a Prefs-ben lévő programok szinte új életre kelnek, az unalmas fekete-fehér keretek helyett színpompás gombokat, pipákat, gördítősávokat varázsolhatunk.

NewEdit - a string gadget-ek ennek bekapcsolásával ismerni fogjak az *Amiga-X*, *Amiga-C*, *Amiga-V* kombinációkat, azaz szovegeket lehet cserélni bármilyen más program és egy ilyen gadget között. Peldaul egy "list" paranccsal kapott listaban szereplő egyik filenevet kiválghatjuk, és rögtön *Amiga-V*-vel be is rakhatjuk egy file-kérdezőbe szereplő filenev gadget-be.

No Iconborder - a Workbench ikonok köré rajzolt keretet vehetjük le vele, meg ha akarjuk, akkor a szürke hátteret is mögülük, de ez utóbbi esetben sajnos hattérminta használatakor elég furcsák lesznek az ikonok.

No Topaz - a topaz.font helyett egy másik (8*8-as) betűkészletetet választhatunk, amit minden program használni tud. Ha esetleg meguntuk volna a topaz-t ;-)

PointerPatch - 16 színű egérpointert használhatunk vele. Általában működik, de előfordulhat, hogy akkora felbontást használunk (AGA), hogy már csak 1 sprite-re van lehetőség, és ilyenkor a pointer négyszínű marad.

RamPatch - ha bekapcsoljuk, akkor a RAM Disk-en mindig annyi hely fog látszani, amennyi memóriánk van (és nem 0). Ez hasznos lehet néhány programnal, meg talan logikusabb is, mint a rendszer alapbeállítása.

ReqTools Patch - (majdnem) minden Intuition-, ASL, Arp, Req kérdező a reqtools.library-t fogja használni, ami csakis az előnyükre válhat :-)
(Hogy melyikek nem? Hát az aszinkron, SysReqHandler()-rel kezelt kérdezők).

ScreenManager - ez egy masik hihetetlenül hasznos funkció (és nemcsak a multisync monitorok tulajdonosainak!). Segítségével bármilyen megnyitni kívánt képernyőre megmondhatjuk, hogy annak mely paramétereit akarjuk megváltoztatni, és milyenre. Tehát megváltoztathatjuk a szélességét, színmélységét, képernyőmódját, új tag-eket rendelhetunk hozzá stb., és mindezt számos feltétel kombinációjával.
Mivel ezt nem túl egyszerű beállítani, mutatok egy példát:

Tegyük fel, hogy azt szeretnénk, hogy minden PAL Hires Lace képernyő ezek után Multiscan módban nyíljon meg, és azt is óhajtjuk, hogy a kepernyő feletti rest minimalizálja a rendszer (csak 3.1 (V40) eseten), tehát ha csak 4 színű a képernyő, akkor ha lehuzom, csak 1 sor lesz felette szurke (vagy fekete, mindenesetre ott nem lesz kép).
Menjünk a ScreenManager oldalra, és a "Name" alatti "Add" gombot nyomjuk meg. Írjuk be akármit, ez csak a most megadandó "konverzió" azonosító neve lesz (pl. PAL Hires -> Multiscan).
Ezután az "IF conditions" alatti "Add" gombbal adhatunk meg feltételeket, amelyek teljesülése esetén a screenmanager elvégzi a kívánt átalakítást. Itt a cycle segítségével válasszuk azt, hogy "DisplayID Name", majd az alatta lévő string gadget-be írjuk be (vagy a lista gombbal valasszuk ki), hogy "PAL High Res Laced".
Ezután a "THEN assignments" alatti "Add" gombbal adhatjuk meg, hogy milyen képernyőmodot akarunk az előbb megadott feltételt teljesítő kepernyők nyitasa esetén (pl. "DisplayID: Multiscan:Productivity"), illetve az Add gombbal újabb sort hozzáadva azt is elérhetjük, hogy minimalizálja a rendszer a képernyők kozti rést (Tag: MinimizeISG V40 ON).
A lehetőségek száma itt tényleg szinte korlátlan - ami csak a rendszerrel lehetséges, mái pedig ez nem windoze :-)

Snap - segítségével kivághatunk a kepernyőn levő bármilyen szoveget (a la PowerSnap). Sajnos a sok beállítási lehetőség ellenére csak fix szélességű betűk esetén (pl. topaz.font) működik igazan jól, de azt hiszem, proporcionális betűk esetén a feladat (kisebb gépeken) majdnem lehetetlen lenne

SysIHack - a rendszer által használt ablak és képernyő gadget-eket definiálhatjuk át vele, valamint megadhatjuk, hogy a Workbench ablakok gördítősávjai milyen szélesek/magasak legyenek. Ez akkor jó, ha nem 640*256-os kepernyőt használunk, mivel ekkor nem egyforma a jobb oldali és az alsó gördítősáv, és ez elég csúnya. Sajnos nem minden programmal működik megfelelően ez az opció

Title Clock - a kepernyő tetejére digitális órát varázsolhatunk vele. Minden beallítható :-)

Trackdisk Prefs - a floppymeghajtók kattogását kapcsolhatjuk ki itt, és beallíthatjuk, hogy hányszor próbálkozzon újra a rendszer, ha nem ismer fel egy lemeztípust. Ez akkor jó nagyon, ha pl egyszerre használunk Amiga és pc lemezeket, és nem akarjuk, hogy az utóbbikat tíz másodperc alatt ismerje csak fel a gép (*a "Retries" mezőbe írjunk 1-et*)

WBAbout - a Workbench "About" funkcióját valtja fel egy informatívabb változattal, amivel még resetelni is lehet.

(...)

Ez természetesen nem az összes funkció, még sok izgalmas dolog vár arra, aki felfedező útra indul az MCPPrefs programban 8-)
Az itt leírtaknak is sok-sok paramétere van, ami további lehetőségeket tartogat.

Nos, akkor talan az árnyoldalakrol is néhany szót..

A címben feltett kerdés oka az, hogy többek szerint a program igen illetlen, mondhatnám inkompatibilis módon bővíti, illetve cseréli le a rendszer funkcióit, és rengeteg benne a bug.
Ebben valoban van némi igazság, de szerintem a program tudása messze felülmulja a hibákat - persze ez nem vigasztalja azt, akinek a gepén a fontos funkciók mind lefagynak.

A hibak okai között lehet az is, hogy többen dolgoznak ezen a programon, és ilyenkor törvényszerű, hogy sok hiba csúszik be (ugye, Louise? :-), amiket nem mindig vesz észre az ember.
Én azért úgy látom, hogy ez a program szinte elengedhetetlen tartozéka a rendszernek, és bár sok viszonylag bug van benne (de a funkciók számához képest nagyon kevés), ezek fokozatosan javulnak, amihez e-mailekkel az is hozzájárulhat, akinek van Internet elérése.
Azt sem szabad elfelejteni, hogy ez még beta változat (V1.30 beta 18), a végleges (ha lesz olyan.) majd sok mindent ki fognak javítani.

Addig is a következő funkciókat nem ajánlom, mert sok bosszúságot okozhatnak:
CrunchPatch, Hotkeys/SCSI Eject, Memory Patch, Processor, Screen Blanker/Swaz vagy Garshneblanker modul.

Összefoglalva, ez a program rengeteg nélkülözhetetlen funkciót ad, amivel sokkal profibbá tehetjük a rendszert, és egyáltalan nem olyan súlyosak a hibái, mint azt a konkurens (Pl. Martin Berndt, a MultiCX írója) programozók állítják. Jó lenne, ha ezek közül sok megoldás bekerülne majd az új AmigaOS-be is .)
Ha valakinek kérdése lenne, vagy a többi funkcióra kíváncsi, akkor az email címem a következő: "alan@elender.hu", ide szívesen várom a leveleket. Ja, lehet GroovyPlayer-t is regisztrálni itt :-))
Szíasztok!

Alan

AMIGA 500 rovat

Hi Amiga 500, és most már 600 userek (is)!

Úgy néz ki, most én okítalak benneteket Ruszi kolléga helyett.
Ezen cikk megírására Jancsek István marcali olvaso levele inspirált, aki ugye sok mindent szeretne a gépéhez, de sokmindent viszont nem tud róla. Ajánlom cikkemet elsősorban az ilyen embereknek, akiket nem csak a játekok érdekelnek

Magic kolléga az AMIGAonly 6-ban arról panaszkodott, hogy nem nagyon akad, aki ilma cikket az A500 tulajoknak. Hát én nem tartom magam nagy tudomak, de megpróbálok valamit osszebarkácsolni nektek. *De azt hiszem, hogy ezek nem szólhatnak az 1 v rendszerekről, mert ki az a hülve, aki pl.: 1.3-ra ir felhasználói programot 1997 - ben.* Ennek szellemében ezen ifjú (!) újság keretein belül első alkalommal szeretnem röviden azt taglalni, hogy nézett ki az A500 fejlődése, és hogy kellene 1997 -ben kinéznie egy ilyen gépnek.

Bár én mar lassan 1 éve A1200 -es gépen üzom az ipart, de haveri körben van meg egy pár darab A500-as, és az én A500-asom sem volt éppen alapgep. Remélem senki nem várja tőlem az 1.0; az 1.1; az 1.2; és az 1.3 -as OS ismertetését.

Ugrunk egy picit.
Legelőször kezdjük az alap(lap)oknál.
Az A500-asoknak gyártás szerint 4 generációja van:
1. 1987 -ben gyártották őket 1.2 -es OS -el, és teljesen OCS
2. 1988 -ban gyártották őket 1.3 -as OS -el, OCS Denise es ECS (Big) Fat Agnus -al
3. 1989 -ben gyártották őket 1.3 -as OS -el, és teljesen ECS
4. 1990 -ben gyártották őket 2.04 -es OS -el, és teljesen ECS. (Ez az A500+)

És ide illik 5 -ik pontnak még egy gép:
5, 1991 -ben gyártották az A600 -asokat.
Hardveresen ugyanúgy működik, mint az A500+, és 2.05-ös az OS (a PCMCIA kártyak miatt. A `Prepcard" a Workbench része lett) Teljesen ECS. A miniatűrizálás csucsa, ami egyben a bővíthetőség negatív csúcsa.
Megjegyzés: ezeket valamilyen külhoni lapban olvastam, meg aztán a Power-ben ott van a történelemlecke (10 év AMIGA), és ezek alapján szerintem nem hülyeség az előbb leírt 5 pont.

A 2;3;4 -es alaplapok (szinte) teljesen egyformák. A 2-es és 3-as alaplapokon van hely 512kbyte -os (Chip) RAM (4db 128 kbyte -os IC) tuningolásra, ami a 4-esen ugye gyárilag be van épitve Az alaplapok között viszont van két egyforma: a 3 -as és a 4 -es. Magyarul a 3 -as gép alaplapjára is az van nyomtatva, hogy "A500+"

Innentől érdemes úgy fejleszteni, hogy gépházon belül csak Chip RAM lehesen Ruszi viszont tévedett ezen a ponton: csak az 1.2 -es alaplapon nem lehet megcsinálni a 2mb Chip RAM -ot. Szerelési útmutató a Power 11 -ben.

Ezt azért tartottam fontosnak elmondani, mert így minden tulaj be tudja majd sorolni a gépét. A Denise és a Fat Agnus verzióját pedig legegyszerűbben a SYSinfo vagy az Analyzer nevű programokkal derithetjük ki (van még egy rakás progi, csak nem vagyok lexikon)

Kezdjük a fejlesztési lehetőségekkel. Legelőször is leszögezem: aki az 1.2-es sorozatú gépét akarja fejleszteni (egy majdani vincseszter reményében), az ne próbálkozzon, hanem cserélje be gépét bármilyen legalább 1.3 -as gépre. Majd később leirom, hogy miért.

Kickstart:
hát én itt kezdeném az egészet.

1990 - 91 -ben keszult el a 2.0 .

Ez a ROM gyökeresen megváltoztatta az OS tulajdonságait. Bár a mérete megnövekedett 256kbyte -ról (1.2;1.3) 512kbyte -ra, ugyanabba a foglalatba került, mint korábbi tarsai. Ezzel vált lehetővé az IGAZI vincsizés, a FFS révén. Az 1.2 nem ismeri a vincsit, az 1.3 meg lassan kezelte őket. Ezert aki vincseszter akar az A500 -as gépéhez, annak szuksége lesz legalább egy 2.0 -ás ROM -ra. Bár az A1200 -es megjelenése előtt elkészítették a 3.0 elődjét (2.1), de ez nem terjedt el az A500 -as gépeken Időközben ugyanis megjelent a 3.0 A500 -ba illeszthető változata.

Mivel az A1200 -esben a ROM 2db 256kbyte -os IC formájában van jelen, ezert ehhez kell egy átalakító, amin általában van hely a régebbi ROM számara is (kapcsolható). Újabban állítólag kapható a 3.1 is. A 3.0
tulajdonképpen hasonlít a 2.0-ra, de manapság a felhasználói cuccoknál a 3.0 az etalon Aki felhasználói programokkal akar szórakozni, annak elmondom, hogy mostanaban mindenhol legalább 2.0 a követelmény (meg kb. 2 mega) Aki az 1.x sorozatról all át, az lehetőleg a 3.0 -án gondolkozzon, mert nagyon megéri.
A 2.x és 3.x -es ROM -ok használata megköveteli a legalább 1.5 mb RAM-ot, mert különben használhatatlan lesz a gép. Azonkívul ezek rühellik a `89 előtt készült játékok jó részét. A minőség szerintem úgyis `91 -től számit.
A 2.0 -ás rendszer igazi forradalom volt az Amigak OS-eben. Az 1.x verziókhoz kepest teljesen újratervezték a Workbench ablakrendszerét, és a felhasznalóra lett bízva a Workbench kinézete. Az újratervezés termeszetesen magával vonta azt a tényt, hogy a szigorúan 2.x -re (és most már 3.x is) készult felhasználói programok nem hajlandóak ennek megléte nélkul elindulni.

Nagyjából a 2.0 -ás rendszerrel nyerte el az OS a mai formáját, amit a 3 x verziókban kiegeszitették még egy rakás hasznos dologgal. A 2.0 tervezésekor annyira eltávolodtak az 1 x sorozattól, hogy a 2.0 nem is nagyon képes futtatni az 1.x Workbench sok részét (a 3.x már tudja, de az meg a 2.0 át nem).
A legtöbb Workbench alá irt program azert nem hajlandó manapság elindulni az 1 x rendszereken, mert nem ismerik azokat az ablakezelő rutinokat és .library -ket, device -okat, amelyeket beépítettek az új ROM -okba.

A 3.0 a gépbe épitve lehetővé teszi az olyan (zömében felhasználói) programok futását, amik a 2.x -ra vagy A1200-re készült, HA nem szükséges hozzá 020 es AGA Tehát igy futtatható a kozkedvelt grafikus feldolgozó, az ImageFX is.
Aki szeretne HD -s floppy -t, annak szintén rendelkeznie kell 2.x vagy 3.x rendszerrel. A floppyról meg talán annyit, hogy itt mar a szabvanyos lemezekről bármelyik kulső meghajtóval tudunk boot-olni.

RAM: kényes pont. Sokan szentül hiszik, hogy az alsó bővítőportra helyezett kártya nagyon jót tesz a gépnek. Ez csak akkor éri meg igazán, ha ez a RAM Chip RAM. Az ide jumper-olt Fast RAM -ot nem a CPU kezeli közvetlenül, ezért az ide kerülő programok is a Chip RAM buszát terhelik. Aki tehat igazi, úgynevezett Real Fast RAM -ot szeretne látni a gépében, az vegyen a gép bal oldalan található EXPANSION portra egy vincseszter vezerlőt, amelyen van SIMM memória foglalat (meg persze memónát a foglalatba). Ezzel 25% -al gyorsul a gép, a vezérlő meg letudott dolog).
Az EXPANSION portra pakolt RAM -ot ténylegesen a CPU kezeli, aminek következteben konnyebben futnak az egyes modul trackerek, és rajzprogramok Ugyancsak tisztabban futnak igy a modul playerek, valamint a filemanager-ek

Kevésbe érzékelhető, de tisztábban futnak a vektoros játékok is. Azért érzékelhető kevésbé, mert sokszor az A500-ra irt vektoros programok Fast RAM-os A1200-es gépen futnak tokéletesen. Igaz nem akartam játékokról irni, de itt most leirom, hogy A500-on a leggyorsabb vektor a No Second Prize, és az F/A 18 - interceptor nevű programok tulajdonsága (az általam latottak közül).

A 600-ba kicsit máskép mennek a dolgok. Belulre lehet tenni még 1 mega Chip RAM -ot, akinek meg Fast RAM kell, az vegyen egy PCMCIA kártyat. Mivel ebben a gépben van 2.0 és HDD vezerlő, ezért ezen a ponton előnyösebb az A500 -nál.
Mellesleg az a bizonyos 3.0 belefér ebbe a gépbe is (legalábbis mi bele tudtuk gyömoszolni), bár szerencsésebb, ha a billentyűzet miatt nem rakjuk erre fel a 2.05 -ös ROM -ot

A Chip RAM ugyebar veszélyesebb kerdés. Sokan nem is tudjak, hogy miért jó ezt bővíteni. Ennek a RAM -nak a szerepe: tárolni a kép és hangadatokat. Grafika megjelentese és hang megszolaltatása csak ebből a RAM -ból lehetséges. Nem a CPU vezérli, hanem a Blitter (Big/Fat Agnus). Ha minden igaz, akkor a Blitter kezeli az alsó portra kötött Fast RAM -ot (ezért hivják Slow Fast RAM -nak ezt a RAM -ot).

Hadd ragadjam meg az alkalmat, hogy kijelentsem, az A500+ -ba alulra bepakolható a sima A500 -ba való fél megás kartya is, amit Chip RAM -kent fog használni. A saját A500+ -os gépemen használtam mar ilyet.

És való igaz, hogy 1997 -ben legalább 2mb Real Fast RAM és legalább 1mb Chip RAM -ot kellene tartalmazni minden A500 és A600 -as gépnek. Halkan megjegyzem, hogy a Chip esetében szerencsésebb lenne a(z) 1.5 -2mb. Ezt már egyes játékok is kihasználják (pl.: állítolag Primal Rage).

Grafikus Chip Set: azt, hogy melyik gépben mi van, azt már a cikk elején leírtam. Az OCS/ECS rovidités 2 chip jellemzője, név szerint Denise és (Big) Fat Agnus. Sok tulajnak fogalma sincs, hogy ezek a rövidítések mit jelentenek, és egy rakás lamer, aki halott róla, minden hülyeséget terjeszt róluk.

Megtörtént velem, hogy egy lamer nekem akarta elmagyarázni, hogy az ECS azt jelenti, hogy a gépe visszi az A1200 -es programokat. Ezenfelül sokkal "értelmesebb" az ő gépe, mert átkapcsolható A500 - ra is. Az az átkapcsoló (mint később kiderult egyébként csak a második 512kbyte -os (belső bővítő) egységet tudta ki-be kapcsolni. Szegény bajban volt, amikor vittem neki A1200 -es programot, de még nagyobb bajban volt, amikor az 1.3-as ROM -ja nem olvasta az FFS lemezt No comment...

Akkor a tudatlanoknak elmondanám a különbséget
Kezdetben vala az **OCS**.
Jelentese: **Old Chip Set**.
1985-ben rakták bele az első Amigába, az A1000-esbe.

Ez tartalmazza az első kiadású Denise -t és a Fat Agnust Ezek abban az időben piszok gyorsak voltak, és raadasul alaptartozékai a gepnek. Az első "hazi" Amiga, az A500 is ezeket kapta

Felbontásai:

-320*256/320*512 2,4,8,16,32 színnel, es hála a tervezonek, 64 (halfbright) es 4096 (akkoriban Ham, mostanaban Ham6).

-640*256/640*512 2,4,8,16 szinnel, meg valamelyik ceg csinalt 4096 -ot is szoftveresen (Dinamic Ham).

Erre a gepre jellemző, hogy a negyedik sprite (úgy ahogy van) el van szurva, mert mai szemmel nezve enyhen bug -os.

Kickstartra nezve ezek az 1.0;1.1 és 1.2 -es rendszerekbe készültek (onnan lehet megismerni, hogy pl.: a Dogfight 1.2b -vel 4 player esetén a negyedik gép grafikaja bugos, és felszállás utan fuggőleges helyzetbe hozva a repcsi felrobban)

A kovetkező lépese a Commodore -nak homályos Par kulfoldi lap szerint abban az időben, amikor kiadtak az ECS-t (Denise -t!), mar meg tudtak csinalni az AGA-t ('89 aprilisban kész volt egy olyan 3000 -es, ami pompazott a szinektől).

Allitolag ezzel a lépéssel akarta bevárni a cég a pc -ket, amik aztan jobban fejlődtek, mint ahogy a Commodore szerette volna (valahol itt szaladt el a ló). Szoval az ECS jelentése:

Enchanced Chip Set (bővitett chip keszlet).

Az ECS blitter része mar '88 -ban elkeszult, javitandó elődje hibát. Ezt a Fat Agnust nevezik Big-nek Miatta áttervezték az 1.2 -es alaplapot, es '89/'90 -ben alakitottak ki veglegesen. A harmadik és a negyedik generacios gepek alaplapjai és chip -jei semmiben sem kulomboznek egymástol, a kulonbseg koztuk csak a ROM verzioja illetve a RAM merete.

Az ECS Denise is hozott nagy változasokat, de ezeken a gepeken (azt hiszem nem túlzok) a mai napig nem használja ki ezeket senki.

Lássuk a különbseget:

1. megtámogattak a felbontást a SuperHires moddal, ami 1280*256/1280*512 -es felbontast jelent, 2 vagy 4 szinnel. Ami még ennel is poenosabb, hogy ezeket egy mindössze 64 szinű (!) palettáról valogathatjuk ki

2. bevezetesre kerult a NTSC uzemmod, a 2.0 miatt

3. lehetőséget adtak a VGA üzemmódoknak, amiknek szabadon programozhato sor- és pixelfrekvenciai lehetnek. Magyarul itt kezdődhetett volna a MultiSync monitorok használata, mert ez volt az első lépcső.

4. a 3.0 -as OS sajat monitor meghajtói maximalisan kihasználják a felbontásokat. Ha van M.Sync monitorunk, akkor kb. 60 grafikus üzemmod használatara nyilik lehetőseg (ha belevesszuk a Lace-t es a Ham -ot is). Ezeket az újdonságokat azonban csak a 2.x verzióktók használhatjuk. Az az emlegetett negyedik sprite is minden ECS gépen tökeletes.

CPU: na gyerekek, itt dől el a leendő vincsi megléte! Az A500 -asba tudjuk, hogy a szupergyors MC68000-es proci dolgozik. Azonban a 2 -es gepektől kezdve ezek mar at lettek javitva, mégpedig MC68000 P8 -ra. *Tapasztalat alapjan ezektől a gepektől fogva problémamentes csak a vincsi használata.*

Az 1.2 -es gépeken (persze 3.0 alatt!) sajat tapasztalatom szerint teljesen lelassitotta a gép működesét a (az általunk használt) vezérlő használata, ami miatt főleg az innen indított játékok voltak rohadtul lassúak. Masreszről egyszerűen nem elég semmire az a kb. 3-400 kbyte Chip RAM, ami a vincsi beindulása után marad. Ezert is jó az 1Mb (es nagyobb) graf memcsi.

Az A600-ba is ez a 7mhz-s csoda van, csak eppen miniatürizaltak, mint a tobbi alkatrészt.

Hát, ez lenne a mai adag. Folytatasként legkozelebb irogatok majd az esetleges elfelejtett dolgokról, valamint a vincseszter gepre köteserről, na meg ennek a kutyának a beüzemeléséről. Ha pedig igeny van rá akkor lesz leirás a vincsire valo rendszer feltetepitéséről. Ez utobbi saját tapasztalataim szerint viszonylag eleg egyszerű, de ennek ellenere sok tulaj (A1200 -esen) csak atmásolja a havertól az egeszet. Legegyszerűbben ugy érthetjuk meg a rendszerunk reszeit, ha azt mi rakjuk ossze.

Aztan pedig johetnek a segedprogramok (pl AmiBackTools, FileMaster 3.0 /68000 változat, mert van ilyen!, stb) Ha még valaki birja, akkor utána jöhet pl.: az installálás kezdőknek, stb. Ezenkívul válaszolok az altalatok feltett kerdesekre (ha lesz igeny ra, meg ha tudok)

Akinek ettől eltérő segitségre lenne szüksége, az irjon az AMIGAonly cimére, esetleg a sajat cimemre Elerhető vagyok levélben (valaszborítekot kérek bellyeggel, nyal nelkül) a kovetkező cimen

Horváth Balázs
8800 Nagykanizsa Teleki ut 7/b 4.emelet 12.

Ha valaki szereti a drága technikát, az telefonalhat is

(06) 93/317-525.

Általaban vekker 18 után megtalalható vagyok Megjegyeznem, hogy nem vagyok a tudas tárhaza, csak megszállottja az AMIGÁnak. Akkor (ha ti is ugy akarjátok) adas a legkozelebbi AMIGAonly-ban

Csőváz mindenkinek! Na meg AMIGA rulez!

BaLeX / of A3

KICKSTART csere BLIZZARD kártyákon

Hol van mar az az idő, mikor nem volt lenyeges a Kickstart verziószáma, sőt az AMIGA tulajdonosok 90 százaleka azt sem tudta, hogy mi az

Mai upgrade-korszakunkban ugyelszik mindenki a legjobb software-eket használni így az állando frissites elkerulhetetlen

A kickstart az AMIGA operacios rendszerének ROM-ban elhelyezkedő része, olyan fuggvenyeket, es library-ket tartalmaz, amelyek szukségesek a periferiákkal (floppy, HD, CD, monitor, egér, stb.) valo kapcsolattartashoz, es tulajdonkeppen a teljes OS, az ablakrajzolo lib-en keresztul, a device okig elfer abban a 256, vagy 512kByte-ban. Gondolj csak arra, hogy elég egy formázott, és C:Install-lált lemez, amin a LoadWb van, és mar működik is minden, vannak requester-ek, ablakok, kezeli a hattértarolókat, monitort, egeret, portokat, működik a multitasking!

Persze ennek a ROM-ozásnak van egy kis hátulutője is, meghozzá az, hogy a ROM-ot, mivel csak olvasható memória (Read Only Memory) nem lehet módositani, upgrade-elni

De ne essunk ketségbe, a Commodore szakemberei annak idejen gondoltak erre is, a SetPatch program elvegzi a szükseges modositasokat, hibajavitasokat, méghozza ugy, hogy a RAM-ban lévő uj programrészekkel cseréli ki a ROM-ban lévőket

Szerencsére a phase5 ceg gondolkodói szintén nem a rövidtavu koncepciótlan megoldásaikról híresek, így néhany bennfentesnek mondható shareware programozó megtudott egy kis titkot, aminek a segitségével a Blizzard kartak MAPROM funkciojat kihasznalva lehetőseg van egy kulső KICKSTART ROM file-t bemasolni a kartya RAM-jába, és levédetni vele. Ugy, hogy az MMU-t se kelljen használni!

Ezt jelenleg ket program tudja, a BlizKick, és a BlizzMagic. Mindekettő képes az osszes eddig megjelent Blizzard kártyaval dolgozni, és mindkettőnek vannak apró trukkjei, mint például a PREPAREEMUL, a FASTEXEC helyettesitese vagy éppen a RAM PATCH, aminek az a szerepe, hogy a RAD: device-ok a FASTRAM-ba keruljenek ahol elfér akar 20 darab is belőluk

Egy ilyen ROM-remapper program és egy Kickstart file, mondjuk egy Escom A1200-ból, és könnyedén upgrade-elhetjuk a rendszerunket 39.106-ról 40.68-ra. Vagy akár le is butithatjuk 1.3 ra, ha éppen egy kedvenc játék csak azon hajlandó elindulni.

Mindkét kartyára igaz, hogy CSAK AKKOR mukodik, ha a kartán talalhato MAPROM jumper aktivalva van (ez lehet ON, vagy OFF allás is kártyától fuggő)! Erről a legegyszerűbben úgy lehet megbizonyosodni hogy Startup-Sequence nélkul boot olunk, majd kiadunk egy Avail parancsot. Ha ez a tényleges FASTRAM méretet irja ki akkor NINCS aktivalva a MAPROM, ha annák 512kByte-tal kevesebbet akkor aktivalva van

A BlizzMagic v3.3 hasznalata

Paraméterek:

BlizzMagic <Kickstart file> <opciók>

(ha Kickstart file-nak *-ot irunk, akkor visszaállitja az eredeti allapotot)

opciók.

- STARTUP erre akkor van szukseg, ha a programot a Startup-Sequence-ből indítjuk. (Ilyenkor az első sorba ajanlatos tenni!)
- NOSKIPFLASH kikapcsolja a boot-kot latható csíkokat
- NOSKIPOFF kikapcsolha a 'Z'-es gomb érzékelését (ezzel lehet deaktivalni a kartyat)
- MOVEVBR a VBR vektort atteszi a FASTRAM-ba
- PREPAREEMUL helyettesiti a ShapeShifter-hez adott PrepareEmul programot
- NOSCSI Blizzard SCSI kiegészitő esetén letiltja az 1230scsi.device SCSI busz figyelését, igy némileg felgyorsul a boot
- NORESIDENT kikapcsolja a BlizzMagic rezidens reszeit
- FORCE mindenképpen betolti a Kickstart file-t

Készitő. **Jan Hlavaty**
mamlason@tnet.cz
hlavaty@amiga.cz

A BlizKick v1.9 hasznalata

Paraméterek:

BlizKick <Kickstart file> <opciók>

opciok.

- MODULE kulső programok, melyeket a BlizKick betolt és igy alacsony szinten tortenik meg a Patch
  - Colour Stripy-colours "module"
  - Fix13 Fix KS 1.3 "module"
  - PrepareEmul PrepareEmul patch "module"
  - MoveVBR MoveVBR "module"
  - FixMath404 Fix math 40.4 "module"
  - NoClick NoClick "module"
  - hackdisk hackdisk device "module"
  - SoftSCSI SoftSCSI "module"
- EXTRESBUF megnöveli a kulső buffert a MODULE-ok szamara
- FORCE mindenképpen betolti a Kickstart file-t még akkor is, ha nem stimmel a checksum!

LOCALFAST lehetővé teszi a RAD: device FASTRAM-ba helyezését

QUICKBOOT kikapcsolja a Blizzard csíkokat boot esetén

SPEEDROM kicserel/kikapcsol néhány részt a ROM-ban, amitől egyes részek felgyorsulnak

HOGWAITBLIT a graphics library WaitBlit() *fuggvényet gyorsabbra cserélí*

Készitő **Harry Sintonen**
sintonen@jyu.fi
http://www.jyu.fi/~sintonen/

Louse

MultiCX v2.73 by Martin Berndt

A MultiCX egy olyan tobbfunkciós commodity, amely rengeteg hack program helyét, hivatott átvenni kedvenc Workbench-unkön. Tehát a MultiCX NEM HACK. (HACK=dutva, nem rendszerbarat beavatkozás az operacios rendszerbe!) hanem egy commodity, amelyet bármikor eltavolithatunk a rendszerből, anelkul hogy ehhez rendszerhivást kellene eszkozolnunk

A MultiCX a 2-es verzioszamtól kezdve shareware, azaz jonéhány funkció csak a regisztrált felhasználók számára elérhető. (a regisztrációs díj 30 nemet marka ami szerintem a magyar pénztarcához, és a program tudásához mérten kicsit magasnak tűnik... gondolj bele, ennyiből kaphatsz egy LSDictionary3-at CD-n. :-))

Minden operációs rendszeren, és processzoron működik, és nem igényel semmi kulón library-t. Sőt összesen 25kByte a mérete, es a memoriából sem foglal sokkal tobbet, tehát idealis azok szamara is akiknek kevés memória van a gépben

Erdekes tulajdonsága a programnak, hogy az icon-tooltype-jának módosítását azonnal észreveszi, es a változtatásokat a SAVE megnyomasa utan azonnal vegre is hajtja. Így nincs szukség kulső preference programra

Most nézzuk at a program patch-eit, a teljesség igénye nélkul.

Screen Blanker (képernyőkimelő)
Beallitható a blanker időzítése, egy hotkey az azonnali aktivalizalashoz, és a kepernyővédelem alóli kivételeket. (pld.: lemez behelyezese, modem allapota, stb.)

Nem csak fekete képernyős blanker van, (noha ez az egyetlen ésszerű dolog) hanem egy 'Move' is ami szines csíkokat rajzol a kepernyőre

A regisztrált felhasználók számára a DPMS (Display Power Managment Signaling) is elérhető, amely KIZÁROLAG azokon a monitorokon működik, amelyeken ez fel van tuntetve!

Amelyiken nincs, azzal nem érdemes probálkozni, mert a kepernyőt néhány pillanat alatt tönkreheteti a szinkronjel nélküli fénycsóva!

Mouse Accelerator (egér gyorsíto)
Ezen funkcio segitsegével sokkal pontosabban beallithatjuk az egér-pointer mozgasának sebességét, mint a PREFS konyvtarban található programmal. Sőt, nem csak a sebességét, hanem a gyorsulását is meghatározhatjuk. Ez akkor erdekes, ha rajzprogrammal dolgozunk, és szukség van a pontos pozicionalasra.

Mouse Blanker (egér altato)
Ha lenyomunk egy billentűt, vagy eltelik a meghatározott idő, akkor a pointer eltűnik a kepernyőről, és addig elő sem jón, amig nem nyulunk az egérhez Célszerű szövegszerkesztéshez használni

Lefty Mouse (balos egér)
Felcseréli a két egérgombot, balkezesek előnyben!

Screen Cycling (képernyő valtás)
Aki háromgombos egérrel rendelkezik, az ezen funkció segitségével a középső gombra rádefinialhatja a képernyő (screen) váltás módot

Ez normál esetben az LAMIGA+M billentyűkombináció segitségével történik, de a középső gombbal sokkal egyszerűbb

Mouse Shift (az egér es a shift gomb)
Ha egyszerre több icon-t szeretnénk kijelölni a Workbench-en, akkor azt a SHIFT gomb segitségevel tudjuk megtenni. Ha ez a funkcio aktiv, akkor a jobb egérgomb veszi at a SHIFT helyét..

Window Cycling (ablak valtás)
Beallithatjuk, hogy hany kattintasra jójjon elő az aktivizálandó ablak, illetve billentyűket rendelhetunk az ablakok előtérbe es hattérbe helyezesehez

SUN-alike Window Activation
(napszerű ablak aktivalás ;-))
Ha a pointer-t mozgatjuk, mindig az az ablak valik automatikusan aktivvá, amely felott a pointer eppen áll, anelkül, hogy kattintanánk.

Window Close and Zoom
(ablak becsukás, és nagyítás)
Billentyűkombinációt definiálhatunk az ablakok becsukására, és nagyitására. Ugyanazt érjuk el, mintha megnyomtuk volna a megfelelő gadget-et

Window Movement (ablak mozgatás)
Beállithajuk egy billentyűre, hogy az aktuális ablakot a kepernyő közepére, vagy a szulőjehez (parent) képest optimális helyre tegye.

Window Remember
(aktualis ablak memortzálása)
Nagyon hasznos funkció, screen-valtas utan is megjegyzi, hogy melyik ablak volt aktiv, es visszalépeskor megint őt teszi azza.

Title Activator (fejléccel aktivizálo)
Egy screen-t a fejlecere kattintva aktivizálhatunk Ez alap esetben hiányzik a Workbench-ből, a fejlécre kattintva csak mozgatni lehet a kepernyőt

CenterScreen (képernyők kozépre!)
A megnyitott képernyőt, mérettől fuggetlenul kozepre helyezi. Ez jól jöhet, ha overscan-ben inditunk el egy olyan programot, amely a szabvány képernyőmodban nyilik, vagy képeket nézegetunk, és nem szeretjuk, ha a képek mindig a bal felső sarokban vannak

HoldX and HoldY (pointer dimenzió rögzitése)
Definialhatunk billentyűket, amelyeket lenyomva rögzithetjuk a mouse-pointer fuggőleges, vagy vízszintes helyzetét. Ez grafikus programoknal nagyon hasznos lehet.

Enter ASCII (ASCII kód beütese)
Valamely ALT gomb lenyomása után, a numerikus billentyűzeten leütott maximum haromjegyű szam egy karakterkódot fog eredményezni, amely bekerul az aktuális billentűzetpufferba. Ugyanúgy mint pc-n..
Ha Protracker-t használsz, ezt a funkciot kapcsold ki, mert GURU lesz a vége.

HotFlush (memória urítés)
Egy billentyű lenyomására pont ugyanaz történik, mintha beirtuk volna, hogy 'Avail FLUSH'

PopCLI (Shell ablak megjelenítése)
Egy Shell ablak hívható elő egy billentyűkombinacióra...

PrtSc Hotkeys (képernyő nyomtatasa)
Egy előre definiált billentyű lenyomasara az aktuális képernyő grafikusan kinyomtatásra kerul.

System Flags (rendszer beallítások)
Beállithajuk a kepernyő keretenek elsotétiteset, a floppy drive kattogasanak kikapcsolasat a '*' karakter használatat a '#?' helyett, es ki/be kapcsolhatjuk a hang szűrőt.

Trackdisk Parameters (floppy beállítasok)
Beallithatjuk, hogy a drive-ba kerulő ismeretlen formatumu lemezt hanyszor probalja meg azonosítani a rendszer.

Advanced EditHook (bővített szerkesztő mód)
Tobb mint 20 billentyűzet parancsot engedélyez egy edit mezőben Ilyenek peldaul a Clipboard I/O, kis es nagybetű modok, stb.

Advanced Resethandler (bővített reset)
Ha ezt a funkciót aktivizaljuk, a reset (CTRL RAMIGA-LAMIGA) lenyomasakor mindent kitakarít a memóriabol, beleertve a RAD:-ot is Ez olyankor jó, ha virus kerul a memoriaba, és igy biztos a hatas

AssignWedge (???)
Ez a lefordithatatlan funkcio minden AMIGA-snak szukséges! A megszokott 'Please insert volume xxx:" felirat helyett egy ablak jelenik meg, ahol valaszthatunk a következő gombok közul: Assign, Mount, Deny (ez mindorókre letiltja az ilyen nevű hivatkozast..)

WBExtender (Workbench fejlec bővítő)
Ez a funkció kibővíti a Workbech About menupontjanak ablakát, es részletesebb informaciot ad a rendszerről a fejlecen pld.: task-ok száma, nyitott library-k, kepernyők száma, a parhuzamos port allapota stb

LockPens (színek rögzítése)
Ha a Workbench-unket 16, vagy több színben használjuk, alapesetben a szép, 8 szinű MagicWb icon-ok szinei megváltoznak. Ez a funkció rögzíti ezeket a szineket, igy bármilyen szinmelyseggel dolgozunk, a 8 fix szin megmarad.

Drive Protection (drive védelem)
Ezen funkciokkal letilthatjuk illetektelen programok szamara a FORMAT-ot, vagy a BOOTWRITE-ot .. Ha bekapcsoljuk, még a HDToolBox sem tudja elmenteni a beállitasait...

Opaque Window Managment and Sizing
(teljes ablak mozgatas)
Akinek elég gyors gepe van (min. 030/25) az akár az egesz ablakot is mozgathatja a kepernyőn, nem csak a keretét Sőt a méretezés is relatime-ban történik, igy azonnal latod a végeredmenyt, nem csak egy szines csíkot.

Itt természetesen nem irtam le a program osszes tulajdonságát, aki melyebben szeretne belemenni, annak mindenképpen el kell olvasnia a mellékelt guide-ot.

Azért van néhány olyan funkció, amit a MultiCX nem tud megvalósitani, igy azt egy kulső programra kell bizni, CycleToMenu, ReqTools Patch, és talan a NewGadTools. . De ezekről részletesebb olvashatsz az MCP-ről szóló cikkben

E-Mail: m_berndt@wanderer.gun de

LouiSe

Multiscan Monitor

kezdőknek és hala(n)dóknak

Szerencsére elmultak már azok az idők, amikor az AMIGA képmegjelenítőt TV-nek hívták, vagy szerencsés esetben RGB monitornak.
Egyre tobben döntenek a Multiscan monitorok mellett, ezzel megismerve AMIGA-juknak egy újabb oldalát. A PAL és RGB monitorokkal az a legfőbb gond, hogy nem nagyon szeretik a nagyobb függőleges felbontásokat.

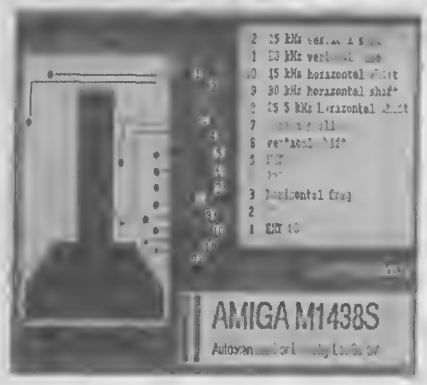
Noha vizszintesen akár 1300 pixel is lehet noninlace módban, addig a függőleges felbontás mindig 300 pixel alatt marad. Az interlace kép hosszabbtavú használata nagyon kellemetlen szembántalmakhoz vezethet! Ugyanis a szem nem tud rendesen szinkronizálni, mivel két fél képet kap folyamatosan. Azért tűnik folyamatosnak a kép, (mégha villog is) mert a szemnek sikerül valamennyire ráállnia a 25Hz-es frekvenciara, de ezzel igencsak komoly folyamatos terhelésnek van kitéve.

A TV szintén szemrongáló, mivel nagyon hasonlít a LACE megoldásra. ott is ket fél képből tevődik össze a kép, csak azért tűnik folyamatosnak, mert 1 másodperc alatt 50 félképet rajzol az elektronsugár.
Ha naponta több órát töltünk monitor előtt, akkor érdemes minel nagyobb frekvenciájú képernyőmódot használni Ilyenek például a MultiScan, a Super72 és a DoubleNTSC.
Ezeknél 60Hz fölott van a képfrissítési frekvencia, ami nagyon szemnyugtató kepet eredményez. Az IGAZI MultiScan (vagy autoscan) monitoroknak az a legnagyobb előnyük a pc-s boltokban kapható SVGA monitorokhoz képest, hogy NEM bóvli taiwani alkatrészkupacok, es egyesítik magukban az SVGA és az RGB monitor tulajdonságait.

Tehát az az IGAZI Multiscan monitor, amely kepes 15kHz-től 40kHz-ig fogadni es megjeleníteni jelet. Manapság csak a Toshiba és a Mikrovitek ceg gyárt ilyen monitorokat. Régebbi modellek közül használható a Mitsubishi, és a NEC3D típusú multiscan monitor AMIGA-hoz.
Az AMIGA 23 pólusú csatlakozójáról többféle videojel is leszedhető, de multiscan és SVGA monitorokhoz csak az ANALOG RGB, és a két (horizontal/vertical) SZINKRONJEL szukséges.

Sok helyen hallottam mindenféle inverter, és Schmidt-Trigger IC-kkel megfordított szinkronjelekről, de tapasztalataim szerint semmi szükség ilyenekre! Egyszerűen csak a megfelelő vezetekeket össze kell kötni és máris működni fog a monitor.

	AMIGA	SVGA/MULTISCAN
PIROS	3	1
ZÖLD	4	2
KEK	5	3
H-Szinkron	11	13
V-Szinkron	12	14
Föld	16-20	6,7,8,10,11



Bekapcsolás utan, ha a monitor nem MULTISCAN, vagyis nem tud 15kHz-es képfrissitési frekvenciával dolgozni, akkor furcsa, kettőzött képet kell latnunk. Ez azert van, mert a szokásos 31kHz-es VGA/SVGA frekvenciának a 15kHz kb a fele és ezert majdnem kétszer ki tudja rakni egy körben a kepet...
Modernebb monitoroknál, ha a frekvencia nem esik bele a monitor által ismert tartomanyba, egyaltalán nem fog latszani semmi ..
Fontos tudni, hogy a pc-s SVGA monitorokra raírt MULTISYNC, vagy MULTISCAN nem azt jelenti, hogy tudja a 31kHz-nel kisebb frekvenciákat is, hanem azt, hogy tudja az annál nagyobbakat! Tehát azokon nem nezhetünk PAL vagy NTSC képeket...

Most egy kicsit elmélkedjünk az AMIGA OS, és a képernyőmódok kapcsolatáról...
Először is le kell szogeznunk, hogy NEM CSAK az AGA chipset tud meghajtani 15kHz-tol elteró frekvenciával monitort, hanem bármelyik újabb AMIGA-s chipset, (az OCS nem!!!) itt az Kickstart verziószáma a titok! Az 1.3-as rendszerben még nem teremtettek meg a feltételeit a változtatható képernyőmódoknak, de a 2.x-től, a megfelelő monitordriver elindításaval bármilyen kepernyőmódot használhatunk.
A monitordriver-ek a STORAGE lemezen talalhatók, és installáció után, alapesetben a SYS:Storage/Monitors könyvtarban kell lenniük. Az általunk használni kívánt drivert át kell masolni, az ikonjával együtt a DEVS.Monitors konyvtárba
Fontos, hogy a VGAOnly driver-t is másoljuk at, mert ennek elindításával, megnövelhetjük a képfrekvenciát!
A VGAOnly monitort KELL elsőként elinditani a monitordriver-ek közül!
Az S:Startup-Sequence-ben célszerű elinditani a monitorokat, az IPrefs elindítasa elott. Akinek ez nincs benne a Startup-Sequence-eben, annak ajánlatos megnézni a Workbench lemez ugyanilyen nevű fileját, amiből át lehet emelni a megfelelő sorokat!

Ha megoldottuk, hogy a rendszer automatikusan betöltse a monitorokat, kiválaszthatjuk a szamunkra legszimpatikusabbat a PREFS/ScreenMode beallitóprogram segitségével.
Nyugodtan betölthetjük az összes monitort, mertdarabja kb 1kByte memóriát vesz le magának, és semmit nem vesz le a gep sebességéből...

Mindig érdemes végigpróbalni mindegyiket, mert lehet hogy a havemál jol néz ki a Super72 800x600, de mi inkább valami kisebb, de nagyobb frekvenciajú kepet szeretnenk...
Tehát a Workbench-unket átállitgatjuk szépen az összes képernyőmódba, és a PREFS/Overscan beállítóprogrammal mindegyik képet bekalibraljuk középre. Ha végeztünk, a PREFS/IControl programmal beállithajuk a Mode Promotion-t, ami arra hivatott, hogy a PAL képeket DBLPal-ban nyissa meg. Állítsd be, es indítsd el mondjuk a FileMaster v2.2-t! Látni fogod a különbséget, még akkor is ha átállítod Full Interlace-re!

Persze ez a legprimitívebb módja a Promote-olásnak, vannak direkt erre készült programok (ModePro4, VGAPatch, stb.) de mindegyiket elavulttá teszi az MCP v1.30 ScreenManager funkciója! Erről egy másik cikkben olvashatsz ..
Ha van kedved, elszórakozhatsz a monitordriver-ek beállításával is. Ezt legegyszerűbben a MonED nevezetű programmal lehet megoldani. Beállíthajuk a grafikus chip altal használt regisztereket, majd ez elmenthetjük a monitordriver icon-jába is.
Elég megdöbbentő volt számomra a MonSpecMUI nevezetű program eziranyú gombregetege!

Legalább 100 opciót változtathatunk a monitonal kapcsolatban..
Akinek nincs kedve (vagy ideje) ilyen programokkal szórakozni, annak most mellékelünk egy-két beallitást, ami Mikrovitek (AMIGA M138S) és Mitsubishi (FA1ATKE) monitoroknál már bevalt:

DEVS:Monitors/Multiscan.info (640x480 63Hz)
TOTROWS=0x200
TOTCLKS=0x6e
HBSTRT=0x02
HBSTOP=0x21
VBSTRT=0x00
VBSTOP=0x2c9

DEVS:Monitors/Super72.info (800x600 84Hz)
TOTROWS=0x0147
TOTCLKS=0x0082
HBSTRT=0x02
HBSTOP=0x21
VBSTRT=0x00
VBSTOP=0x2c9

Mindkét monitordriver a 40.4-es verziószámmal rendelkezik, ezeket az adatokat a driver icontooltype-jaban kell elhelyezni!
Az elsőt én (LouiSe) a Workbench-emhez, DirOpus-hoz, ShapeShifter-hez hasznalom, míg a másodikat WWW Browser-ekhez (VoyagerNG, IBrowse) es ImageFX-hez ajanlom. Mindkettőnel az PREFS/Overscan beállítóprogrammal a mellekelt képernyőméretet kell beállítani!

fuCk-Ya AMIGA club ruleZ!
Csak itt lehetett feláron AMIGA M1438S monitort kapni!

LouiSe

Úgy gondoltam hogy mivel a DraCo-n is Amiga OS fut megérdemel pár szót ebben a Motorola Inside-ban

Kezdjuk tehát a (sokakat) kimerítő orvosi vesézést:
Tulajdonképpen nem nagyon érdemli meg hogy megemlítsuk; amikor először kiadták, abban az állapotban nem sok mindenre volt használható.
A rendszerszintű lefagyások teljesen természetesek voltak de a Ennek ellenére a DraCo-tulajok teljesen meg voltak elégedve vele - ezek, eléggé furcsa fazonok (nem biztos hogy mindegyik).
A Macrosystem 4 mega ramot adott meg az elinduláshoz. Jó minőségnél gyakorlatilag ezt már csak a vinyóbufferre bezabálná, tehát ez így butaság. Még 16 megá-nál nagyon sűrű a memóriaelfogyás és a lefagyás, mert azt ugye nem tudnák előtte figyeltetni hogy van-e még elég hely, ők a jpeg-chip hibajára hárítják. no meg arra hogy idő sem lenne arra, hogy 1/50-ed mp alatt ezt megvizsgalják.

A MovieShop egyébként is nagyon-nagyon V"lab"ilis stupa. Énszerintem teljesen felesleges volt megjelennie ennek a DraCo készüléknek, csak meg kellett volna csinálniuk Zorro 3-ra a VLAB-motiont, ha képesek lettek volna egyaltalán egy ügyes kis dolgot összehozni. Ami ugyanis Amigára csatlakoztatható az csak Z2-on kommunikált a géppel Max.:2-3MB/s folyamatos adatátvitellel, egyébként ez is elég "jó" képminőséget produkalt (50-60 %-os JPEG-kompressziót) de a szoftver is nagyon sh.t volt. Zorro 3-on tulajdonképpen kifogástalan lett volna a minőség ugyanis az képes folyamatosan 7-10MB-ot átengedni magán másodpercenként. 5MB/sec -nél több pedig szerintem nem szükségeltetik, legfeljebb master-anyagoknál.Dehát zárjam le a subjectiv vélkómat.
Nézzuk mégegyszer a DraCo-pistát: Megpróbálom osszehasonlitani a jobb PC-s és MAC-es vágó(hid) rendszerekkel amelyekre jellemző hogy egyik rosszabb mint a másik.

Valószínűleg nem tudom lebeszélni azokat akik ilyen rendszerekkel dolgoznak, de jobb ha tudják hogy ezek tulajdonképpen befejezett projectek. A DraCo pedig a MacroSystem szerint most kezdi kiformi magát és kiheverni gyermekbetegségeit.
A PC-s és MAC-es motionkártyák majdnem mindegyike PCI slotos amire megadnak egy 132 MB/sec-es álomértéket, de ezt lehet sz.ptatásnak vagy b.r.mságnak is nevezni(ez a két szó teljesen mást jelent mégis mindkettő jó ide) ugyanis ezt az értéket tudja csúcsban. Az amit folyamatosan tud az az 5 MB/sec, ez alig több a Zorro 2-től. Persze ezeket a motionkártyákat kiélezik és így tudnak 6MB/sec-et. Egy felmillióba kerülő PC-s kártya ennyit tud. A szoftver amit azért megemlítek mert PC-n a 4.0 , MAC-en a 4.2; ez pedig a Premier, koncepcióját tekinve más felépítésű mint a MovieShop, valamint a Speed Razor Azzal kezdem hogy még a hardvert sem követeli, és animokat is lehet vagdosni vele sokkal kezelhetőbb első ránézésre mint a MShop, valamint... az effecteket real-t i m e

DraCo EVOLUTION

previewban lehet látni, bele is avatkozhatunk, sok van belőluk és nagyon jó minőségűek, amit a DraCo eseteben nem minden effectre mondható el, ez bizony a DraConak egy nagy mínusz pont, de ez tulajdonképpen a későbbiekben még javulhat, sőt igényes plug-in-ekkel ki is javíthato ez csorba, hiszen csak egy igenyes plug-in programozóval kell megcsinaltatni.
Nagy előnye a MovieShopnak hogy egyszerre végtelen számú videóeffectet lehet rádobni a videora és ilyenkor a minőség csak egyszer romlik nem pedig annyiszor, ahány effectet kap. Egyszerre több projecten is lehet dolhozni és viszonylag eléggé nagy speeddel dolgozik.
Egy nagyfelbontású (videoméretű) jpeg betöltését úgy optimalizálták, hogy a 060-as 1/4 sec alatt kitomorit. PC-n MAC-en nincs nagy értelme RAID-be kötni a vinyókat, (ez a párhuzamos használat esete, sebességösszeadás céljából), mert 6.9 - 7.0 MB/s -et tölt egy AV Micropolis 9GB is önmagában, csak a PCI nem tudja átengedni magán, csak csúcsban.

A DraCo-n egész más a helyzet mert ott most az SCSI controller szab határt, mert a Motorola direkt-slot folyamatosan engedi a 35MB/sec-et tehát mondjuk egy SCSI III-assal (sajna most csak II-es van benne,ami 10MB/s-ot enged, de ez szerintem nem okozhat nagy problémét) Azért ne felejtsük el azt az őstörvényt hogy egy lánc olyan erős mint a leggyengébb láncszem! Ezt figyelembe veve tehat még mindig a DraCo a legkiaknázatlanabb. tehát jó lenne már tenni valamit az ügy érdekében

A DraCo-ban még a Slothelyeknek is spóroltak, mert a motionkártyára integrálták a 16 bites audio chipet is. Ez elég "Cool" munka, csak az a baj hogy ezt csak most 97 februárjától használják, addig pedig a régi Toccata volt a hangszolga. A mostani 4.2-es MovieShop 32 v. 64 MB rammal olyan masszívnak mondanak mint a kőszikla. amit én nem támasztok alá. Legszemetszűrőbb tapasztalatom: össze-vissza irkál a ramba, és utána már fel sem tudja szabadítani és néha ketté is fagy ettől.
Hozzá kell hogy tegyem hogy mindezt 16 megán teszi így, A reorgozása sem tokéletes, tehát képes szomorú perceket okoznia A jpeg Quality-t nézve viszont használható lenne.
Ugyanis a szoftver mostantól támogatja az ISO MPEG 1.-et is, amellyel még egy Vlabbal is felmehetünk kb 70-80 %-ig. Persze ez nem kifejezetten vágásra való formátum (Megszűnik a Broadcast minőség, lenegyedelődik a felbontás).

Most nézzünk egy kis DraCo pozitívumot:
Teszt dolog: akiknek mondanak valamit a Fast videomachine termékek azok ilyen és hasonló kártyakra gondoljanak, én most azért a no-reklám kedvéért nem ezt, hanem egy másik milliókba kerülő kártyát hasonlítok név nélkul a DraCo-val össze
Megnéztunk egy magneto-optikai tárolót hogy hogyan is lehet egy ilyen dologra digitalizálni. A DraCo 1MB/s el tudott rá digizni az 1 1-et már nem bírta a disk.
A masik rendszer amely több mint 2-szer annyiba kerül mint DraCo, egyszerűen kiirta hogy ilyen lassú adathordozóra nem tud digizni
Utána kipróbáltuk rendes SCSI-winyóval 3MB/s-es adatátvitellel, amit akkor tapasztaltunk egyszerűen nem akartunk hinni a szemünk-nek, annyira pocsék volt a minőség. A DraCo-n a magneto-optikai tárolóeszközre való digizésnél sokkal jobb volt a minőség, pedig 3-ad akkora volt adatmennyiség. 3megánal a minőség szinte teljesen jó, már elén az SVHS minőséget,mert már az álló képkockákon sem fedezhető fel nagyon a Jpegzaj. az Amigás vlabmotion-t is lehet immáron használni ezzel a MShop 4.2-essel.

de azon más típusú codec IC van, és ez sokmindenben minőségbeli problémat és beallitási lehetőséget dont el, ugyanis a DraCo-n nem csak a Jpeg minőség limitálható, de a MB/s is.
Szerintem a PC-s minőség ugyanolyan adatrate esetén talán ennek az IC-nek a milyenségének tudható be mégegyszer hangsúlyozom hogy nem egy 150ezer forintos gagyi kártyáról van szó, ami még az 50 halframe/s-et sem tudja tartani hanem pl mint egy Media 100

Conclusion.: a DraCo játékos még a pályán tud maradni a többi mellett, mert az összes professzionálisnak kikiáltott rendszer rendkívül silány.
Ez szerintem meg fog változni '98-ban az A/Box megjelenésével amivel szerintem meg már ő át fogja venni azt a területet, amit többek között neki szántak. Persze ez ellen nem lehet mit tenni, illetve reménytelen.

Ezt most cikken kivül komolytalanul írom:
(Az A/Box le fog söpörni mindent, de addig is lehet próbálkozni, hiszen egy DraCo is lazán megéri az árát mert a minőség rendkívül jó és azért nem biztos hogy az A/Box megjelenésével egyidőben lesz olyan Cool szoftver mint a jó oreg sokat szidott MovieShop, amit azért jó néhány éve fejlesztenek és most a 4 0 óta már eléggé megbizható ?!.)
Az 5.0-tól pedig úgy tervezik hogy 0-ról újrairjak az egészet. A neve DraCo-Vision-né fog változni, saját OP-rendszerrel stb... Azért van szomorú hírem is: a Dra mint tuningolt Amiga nem egy eltalált dolog, mert nem nagyon működnek azok a prg-ok amelyek nem Workbenchesek. Nagyon incompatible, holott szerintem meg lehetett volna oldani. (Kutyából nem lesz szalonna tipikus esete...)

Érdemes azért gondolkozni a használatan, mert a durva szidalmazás ellenére nem olyan túl rossz választás (szerintem).

Ezért nálam nem DraCo, hanem még mindig csak Amiga rulez tud lenni, ami később át fog morph-olódni A/Box rulezzé!

Remélem valakinek valamilyen szinten tudtam segíteni aki ilyen dilemma előtt áll.
Ha valamilyen kérdésetek van, nyugodtan küldjetek az Ao címére, nekem címezve, remélem Magic odaadja a levélkét! Thanx!..

Robo.

DraCo

Akit roppantul érdekel soksoksok info a DraCo-ról és a Macrosystem egyéb gyonyoreitől (nomeg van internet access-a), az ne habozzon, keresse fel a homepage-iket (nem fogjátok kitalálni...)
http://www.macrosystem.de

Mindenfajta anyázások előtt (fake info-król) vegyétek azt figyelembe, hogy Robo az egyik ember a nemsok közül aki latott (sőt használt!!!) már DraCo-t, tehat az itt leirtaknak erős valóságalapja van.. (I think :)
Na most lehet kérdezni....

Magic

Budapest

- Budatétényi AMIGA Club
Budafok-Tétény Művelődési Központ
XXII. ker. Nagytétényi út 35.
(minden szombaton 10-15 óráig)

- fuCk-Ya AMIGA Club
Fáklya Klub
VI. ker. Csengery u. 68
(minden szerdán 17-20 óráig)

- Csokonai AMIGA Club
Csokonai Művelődési Ház
XV. ker. Eötvös u. 64-66.
(minden szombaton)

Kőrösladány

- Kőrösladányi AMIGA Club (KAC)
Kőrösladányi Művelődési Ház
Contact: Nissifer (Kőrösladány) 469

Pécs

- Péesi AMIGA Club
Szivárvány Gyermekház
Pécs, Veres Endre u. 6.
(minden páratlan hét pénteken 16 órától)
Contact: eLvis (72)314-199
Bebe (72)412-?

Szeged

- ??? AMIGA Club
(Állítólag van egy AMIGA Club Szegeden, ha minden igaz, ahol néha összejön 15-20 AMIGA fanatic, de semmi konkrét infóm nincsen róla, csak hallomásból tudom... Ha valaki többet tud, plz. írjon, vagy email-oljon nekem, hogy mindenki megtudhassa. :) thanx...

Magic

A legújabb budapesti AMIGA club, fuCk-Ya!

Minden szerdán 16 órától 20 óráig, a Fáklya klub (VI. Csengery utca 68) második emeletén a mienk az áram! Téged is várunk, ha szereted az AMIGA-dat, és hozzád hasonló arcokkal szeretnél találkozni!
Szerdánként a PoWeR, a Doze, a Lamer és még néhány lemezújság szerkesztői, sőt, az AMiGAonly stábjából is van itt valaki, akivel eszmét cserélhetsz!
Ha úgy érzed, nincs elég progi, amivel játszhatsz, vagy dolgozhatsz, gyere el, itt hetente legalább 50 lemeznyi új stuffhoz juthatsz!
Érdekelnek a legújabb külföldi AMIGAs újságok? Itt mindig olvashatsz néhányat!
Programozni vágysz, de nem tudsz elindulni? Gyere el, mindig van egy két agyas ürge, akitől lehet tanulni!
Eladni, vagy venni szeretnél valamit az AMIGA-dhoz? Itt mindig van egy-két alkalmi vétel, amivel ki lehet kerülni a kereskedők hasznát!
Nem igazán érdekelnek a stuffok, csak dumálni akarsz egy pohár sör mellett? A klubteremről 1 méternyire van a büfé, ahol szerda estenként CSAK az AMIGA club tagjait szolgálják ki!
Érdekelnek a demók? Kérd el a legújabb demókat, zeneket, képeket a készítőktől helyben, pld.: Impulse!, United Force, Extasy..
A jövőben tervezünk előadásokat, játékokat, talán még egy kisebb, AMIGA-soknak szóló party-t is! Nemsokára elkészülnek a tagsági igazolványok, ami minden igazszívű AMIGA-snak ott kell hogy lapuljon a szívében!
Júliustól 5db RGB monitorral, 1db TV-vel, 2db zöld monitorral, és INGYENES INTERNET lehetőséggel várunk minden AMIGA tulajdonost!
Csak a gépedet kell a hónod alá csapnod, és vár a NET minden szerdán! Szeptembertől INTERNET tanfolyam, AMIGA-val, és valószínűleg este 10 óráig fog tartani a klub!
Augusztustól fuCk-Ya HomePage, és lehetőség szerint levelezési csoport!
Az egyetlen AMIGA Club, ahol original, bontatlan M1438S monitorokat lehetett 28 000Ft-ért kapni, vagy ahol a Jurassic Park nevű játék erdeti, dobozos verziója 300Ft-ért kapható!
Nálunk mindig történik valami! Ez a legjobb budapesti AMIGA club!

Ha sikerül összefogni a "fuCk-Ya Club"-ot, a következő értelmes és értelemetlen dolgokat lehetne megvalósítani:
- User/Gamer szekció, szándékosan "/" elválasztással mert a kötőjel egy kicsit azt fejezné ki, hogy aki user az nem gamer és fordítva. A jelentősége abban lenne, hogy ki-ki a saját felfogása szerinti csoportot követné, kialakulhatnának belső halmazok, elkerülendő a nem kívánatos félreértéseket. Valamint jó lenne némi "szakképzést" is beindítani ezen a téren. Mivel csak egy nap a héthől a "fuCk-Ya Club", így egyik héten a user-ek kapnának teret és fejtágítást Amiga-ügyben, másik héten a gamer-ek. Ez már csak azért is jó, mert nem mindig van tele a "fuCk-Ya Club" géppel és monitorral. Magyarul, ha levisem a gépem és az usereké a nap, akkor legalább ne bömböljön a demo és egyéb stuff, netán ha valaki nem tudott gépet hozni akkor lehetősége legyen más gépén "userkedni". És természetesen, fordítva is legyen igaz. Így a kezükben vinnyogó tétlenül álló, gépre, monitorra várók is kevesebben lennének..
- A két szekcióban folyamatosan lehetne tevékenykedni. Hál' istennek, nem egy-két nagytudású arc jár le a "fuCk-Ya Club"-ba, akik megoszthatnák a tapasztalataikat, tudásukat a nagyérdeművel! És ez nem csak a userekre vonatkozik, mert sokszor engem is érdekelne mitől megy vagy nem megy egy játék, hol tartunk game-ügyben. "Csöpi" szerint, lehetne tartani előadásokat, mert szinte minden platformon van köztünk szakértő, lásd: programozás, raytrace, "Shapeshifter-mania", muzax, gfx, demo.. Egy kibaszott programnyelvet én is képes lennék elkezdeni megtanulni, ha volna valaki, aki az alapokat elmagyarázná.. (Végül is, tábla meg kréta {Hellas Rulezz!} van!)
- Ha már kialakultak a kapcsolataink, tarthatnánk "Meeting-napokat", amikor az egész branch ellátogat más Amiga-klubhokba, vagy hozzánk jönnének más klubhokból.
- Rendezhetnénk házi bajnokságokat az épp sláger-játékból, tarthatnánk bemutatókat, zenei és grafikus versenyeket. Mivel a Workbench a világ legszabadabban konfigurálható és legszebb felhasználói felulete, így akár WB-Grab versenyt is tarthatnánk, díjazva a funkció-képességet is. (Gondoljatok bele, az Aminet-re hányan tették már fel a Workbench-képernyőjüket..)

Nem hiszem el, hogy csak nekem lennének ötleteim a "fuCk-Ya Club"-al kapcsolatban! És ha minden marad a régiben, akkor ne beszéljetek arról, hogy miért halott a magyarországi Amiga, mert mindenkinek magába kell néznie előbb, hogy mit tesz azonkívül, hogy otthon bekapcsolja a gépet, meg kikapcsolja a gépet. Ami közte van, az meg csak a saját érdekét szolgálja csak.. Én nagyon sok segítséget kaptam már ahhoz, hogy adni is tudjak és azt szívesen teszem bármikor, bárkinek.

...Más...

Nagy nehezen, de valahogy sikerült megfogalmaznom a "fuCk-Ya ClubB", klubként való működéséhez szükséges "Szervezeti Szabályzatot". Sajnos még mindig nem teljes a kép az ugyben, hogy nincs tagsági, posta és egyéb címünk, telefonunk, elérhetőségünk. Amennyiben van hozzátennivalótok, ötletetek szívesen állok mindenki rendelkezésére a 06(20)421264 telefonszámon, a klubban vagy a "Burning Line"-on. Annyi kérésem lenne még, hogy szóljatok minden Amigás havernak is és outsider-nek, jöjjenek el!

ZoRbA

Ui: Tettem fel a Burning Line-ra "fuCk-Ya.lzx" néven egy file-t tele "fuCk-Ya ClubB" logó tervvel. Töltsd le és válassz!

A "fuCk-Ya ClubB" Alapító Határozata

A club neve: **"fuCk-Ya Amiga Club"**
Rövidített neve: **"fuCk-Ya ClubB"**
Székhelye: **Budapest, 1072 Csengery u. 68 (Fáklya Klub)**
Nyitvatartása: **minden szerdai napon 17-20 óráig**
Postacíme: **x**
Telefonszáma: **x**
E-Mail címe: **x**
Alapítási dátuma: **x**

Szervezeti Szabályzat

1. A "fuCk-Ya ClubB"-nak tagja lehet minden magyar állampolgár, mely rendelkezik AMIGA típusú számítógéppel.
2. A "Szervezeti Szabályzat" minden "fuCk-Ya ClubB"-tagra érvényes, a "Szervezeti Szabályzatban" foglaltakkal egyetért.
3. A "fuCk-Ya ClubB" célja a hazai Amigás társadalom összefogása, a tagság számára lehetőség biztosítása a szakmai és egyéb az Amigával összefüggő tevékenység gyakorlására.
4. A "fuCk-Ya ClubB" elhatárolja magát a legális és illegális Microsoft termékek használatától. Nem célja ezen termékek propagálása, birtoklása, használata.
5. A "fuCk-Ya ClubB" kapcsolatot tart a hazai és külföldi Amigás klubhokkal.
6. A tagok az 5. ponthan leírtak érdekében lehetőségeikkel arányban tevékenykednek.
7. A "fuCk-Ya ClubB"-tag köteles mindenhol a "fuCk-Ya ClubB" érdekeit képviselni, az "Amiga-feeling" szellemében tevékenykedni.
8. A tagságiviszony megszűnik az Amiga megfontolt szándékból történő Intel alapkiépítésű számítógépre való kicserélésekor.
9. A tagságiviszony abban az esetben is megszűntnek tekintendő:
a.) ha a tag a "fuCk-Ya ClubB" illetve az Amiga-val ellentétes propagandát, tevékenységet folytat.
b.) ha a tag anyagi ellenszolgáltatásért Amiga-software-t másol.
c.) nem tekintendő anyagi ellenszolgáltatásnak a szeszesital, kávé és egyéb élvezeti cikkek.
11. A tagsága alapító taggyűlést tart, melyen kijelölik a "fuCk-Ya ClubB" szervezői, képviselői illetve gazdasági teendőkre alkalmas személyt vagy személyeket.
12. A "fuCk-Ya ClubB" adminisztrációs költségei fenntartásához megállapított éves tagdíj 1997 évben.
500 Ft azaz Ötszáz forint,
mely összeget az alapító taggyűlés dátumától számított 7 napon belül a tagok befizetnek a "fuCk-Ya ClubB" pénztárába.
13. A "fuCk-Ya ClubB" minden évben "Szervezeti ülést" tart melyen értékeli az éves tevékenységet, elfogadja vagy módosítja a "Szervezeti Szabályzatot"

Budapest, 1997.....

....
tag

MAGYAR AMIGÁS CLUB-ok

Visszatekintő a Scenest-re

Jonehany lemezujsagban olvashattatok cikket, partyreport-ot a Scenest-ről, most en is visszaemléXem egy kicsit..

A Scenest97 ota azert megvaltozott valami Magyarorszagon... No nem egy ujabb rendszervaltast kell gondolni, hanem nehany tiln pc-s mar mas szemmel nezi kedvenc gepunket, es minket is. Ott helyben dumaltam egy ket szemellenző nelkuli emberkevel, akik el sem tudtik kepzelni hogy mi a fele lapulhat abban az 1 meter magas toronyban, aminek a monitoran szamukra meghatározhatatlan (tehat nem véndóz..) operacios rendszer gadget-jei huzódtak meg. Es ezen a gépen nem játékok foglaljak el a HD 85%-at (jól le is égtem, mikor kerte az egyik, hogy mutassak mar egy AMIGAs jatekot, es csak a Pong4 volt nálam) sőt akár dolgozni' is lehet vele

A legnagyobb arcnyulas a ShapeShifter beutatot kovette

Itt is felmerult a 'harverbol megy', de aztan biztositottam, hogy nem , ez csak egy software-only emulator . Ezek kozul az arcok kozul 5-tel azóta is levelezesben allok, es harman mar vettek is AMIGA-t, es varjak a PPC-t!

Es nem azt kerdezik, hogy a bumbicumbi hatszazadik palyajan hogyan kell atugrani a macskat, hanem hogy hogy lehet LOCALE-t irni, meg hogyan lehet screenmode-ot valtani!

Persze aki ott volt, az hallotta az ovaciot az AMIGA 64k introk (főlef EFT remeke) után! Azert ez már valami, igaz hogy hecceltük a nepet a harverből megy' szólással, de semmi foganatja nem volt Az a nehany hazai 64k AMIGA intro jobb volt mint az osszes pc-s egyuttveve! A legnagyobbat akkor uvöltottunk Rabba-val, mikor a Pentiumon 64k intro 2x2-ben ment! Rule, lehet hogy Blitter emulációt irtak?

Azert meg kell jegyeznem, hogy pofatlansag volt az igen nagyszamu AMIGAs resztvevővel szemben, hogy HD-s lemezen, pc-s programmal kellett szavazni. Ha nem volt kedvuk AMIGAs szavazóprogit irni, akkor legalább DDs lemezen adtak volna, es mindenki simán megoldotta volna PC-Task-kal Ezért, szerintem az AMIGAsok kozul legalább 100-an nem is szavaztak (én sem, pedig volt HDs drive-unk. .)! Pedig rafért volna a helyezésekre, mert mindenkinek leesett az álla, mikor kiderult, hogy a Therapy fantasztikus 64k introja (Stars) csak a lista alljan, 'futottak meg' kategóriában szerepell

Ebből siman levonhatjuk a konzekvenciat hogy az ezer-face-es forgomorgó object-ek dominálták a szavazoknal (amit pc n megszoktak) es nem az ötlet, a design, es a hangulat Persze abban azért mindannyian egyetertettunk, hogy az Impulse Kenguruja megerdemelte az első dijat, mert MM zenéjével EFT kodja fergeteges hangulatot teremtett

A Scenest97-en indult hódíto útjára a SlamTilt compo aminek szerenytelenul én voltam a győztese :-)), es azota sem kaptam meg az első dijat, pedig valami kafa autóverseny! Remélem a RAGE-en szinten megrendeződik a pinball-verseny, mert sokkal kulturaltabb szórakozasnak tűnik, mint a dumklónok egymasirtasa

LouiSe

Mivel az utobbi időben igen nagy nepszerűségnek orvend AMIGA-s körokben party-ra jarni, úgy éreztük, szukseg lehet egy kis scene összegzésre a tavaszra visszatekintve Erre ki mas is lehetne alkalmasabb, mint LORD/IMP-ABS-CJ (vagy a fene tudja az összes group-jat) aki egyedul is tobbet jár/jart party kon, mint az osszes magyar arc osszesen.

Itt is felhivom a tisztelt party-szervezők figyelmet, hogy mivel kozel sem elhanyagolható a hazai party-kon resztvevő AMIGA-sok száma, tessek okulni a Scenest'97 hibájából (itt a szavazorendszerre gondolok), mert kulönben boy-kottáljuk a party-kat! És ha mar lehet ingyen Internet-ezni, tessek elérhetővé tenni a serial port-tal rendelkező arcoknak is! Csak egy Linux kell hozza, meg nehány I/O kartya .. (a Crimson Jihad igérete szerint, a Rage-en meg lesz varazsolva)

Symposium-on indult, a Sector7 nyert, mint egyetlen indulo

A Pas Maters, a szerb Haralampie (coder of ex-Enemy, US) uj csapata... szokásos Melon design (szo szerint)... Ez lett a 2. a majusi belgradi Scene Strike party-n...

A Kinky pedig az OOS-szal lett a 2. az Abduction-on, a Broken Promises (by Zenon) utan Hallgasd meg a zenéjét. Bar utalom a Spice Girls-t, megis tok jól sikerült a remix

Legnagyobb csalódás demók, tavasz'97

1 Scoopex: The Sign
2 Gods: Energy - Fraction II
3 Spaceballs: Snack

9. Focus Design: Pulp
10. Extasy: Illicity

Egyre jobban utalom az introkat... nagyon keves kimagasló van... sőt... na mindegy, azért mindenesetre Impulse rulez még mindig :-)

Graphics'97

1. Danny + Louie: Angelic Particles
2. Skize: Ace Stanley
3. Typhoon: Triceratops
4. Cyclone: Springtime Feelings
5. Sketch: Krysia
6. Beast: Cicmic
7. Nero: Boheme 29
8. Cider: Terror Port
9. Jamon: Fantasy

Scene 4ever!!

<u>A tavaszi party-k, ahonnan valogattam:</u>

- **The Gathering'97**
- **Symposium-Mekka'97**
- **Siliconvention'97**
- **Scenest'97**
- **Scene Strike 1**
- **Abduction'97**

Legjobb demok, tavasz'97

1 The Black Lotus: Captured Dreams
2. Artwork: Exit in Planet Dust
3 Triumph Software: Eclipse
4. Essence: Thug Life
5 Arsenic: Fear Factory
6 Artwork: Megademo IV
7. Limited Edition: Deus Ex Machina
8 Sector 7: Synergy
9. Pas Maters: Legalize It #4
10 K!nky: Out of Spice

Ketség kivul a TBL a legászabb mind kozul Bar az uj demojuk kicsit más mind zeneileg, (inkabb tekknós - kár, pedig TBL = Azazel jazzrock témái nalam), mind design-ilag (most még több koze van latvanynak a zenehez, mint eddig) mégis csak pozitivan lehet róla nyilatkozni.. Nem is igazi Amigas, aki ezt nem látta meg!

Az Artwork mindkét demója alapvetően ugyanazokra az effect-ekre épül Ennek ellenére azért kulönboznek valamennyire, főleg a zene, object-ek, meg a bugok, úgyhogy erdemes mind a kettőt megnézni..
A Triumph immar 3. éve jelentkezett a szokásos realtime raytrace' demójaval. Hat igen, ha egy pc-st meg akarsz alazni, mutasd meg neki az Eclipse-t .. (es dögd bele a kést)

Az ESC francia divíziója (ex-Skarla) most is hozta a formajat .. design-os, atmoszferikus demó, jó code-dal, gfx-szel es zenével Csak tudnam miert Jamie a coder, ha fiú?!

Az Arsenic egy tok új nemet csapat A coder-uk egy Artwork-ós srác volt, csak teli lett a tóke az Artwork-kel, és gondolta, csinal egy új csapatot.. Az [illegible] es 2 pattern-nyi tömeny zaj. .

Ugy néz ki, a LED-esek kezdenek megtanulni code-olni Bár nincsenek a DEM-ben hiperszupergiga object-ek, mégis jó a demo... ha mas nem torólni.

A Sector 7 demója lett volna az Arsenic versenytarsa a Siliconvention-on, de mivel vegulis az Arsenic a

4. Oxyron: Partyhall
5. Interpol: Tahiti 3
6. Death Row: Tramp
7 Zenon: Broken Promises

Sajnos az új Antibyte-Boogeyman duo 'The Sign'-ja nem aratott nagy sikert nálam. Tul rövid, design-talan, sietve összehanyt produkció lett...

A Gods-nal meg mintha megallt volna az idő... Vektorworld az egész... Talan a TP2-n még dobogós lehetett volna..

Spaceballs suxx... Ki ezek?! Hol vannak a real SBS-osok?

Oxyron már unalmas .. mindig ugyanaz, a Trapped cimű játékukból csináltak egy demót, amiből minden party-n elnyomnak egy-egy intrót/demót... installalas utan látod is: assign Trapped2: "" ... wow.

Interpol . jok voltak trainer csapatnak, de a sok szex megartott nekik

Death Row & Zenon... legalább board-okon credit-nek jók.

Poén demos'97

1 Drifters: Paradiso
2 Procyon: Powerdeath
3 Procyon: PcPuke
4. Lamer Crew: I love Commodore
5 Firg: Debut

AMIGAonly #5, Clary interview... Remélem olvastátok. Itt az új Drifters csoda a kicsajtol Szokásos semmi code, csúcs gfx/anim/zene/design... Ezzel lett 4. a Symposium-on... Ugy látszik sok kozeli baratja volt ott :=)

Powerdeath & PcPuke... no comment... tiszta Crimson Jihad szinvonal (hallod Lay?!)

A Lamer Crew es a Firg produkciói a Scenest-rol valok... nézd meg... ha másnem azért, mert magyar .. bar szerintem emellett tok jók

Intros'97

1 Impulse: Kenguru v2.0
2 Haujobb: Awakening
3 Artwork: Painted Eggs
4 Abyss: Discobox
5 Therapy: Stars
6 Scoopex: Phorce - Zero Gravity 2 Remix
7. Capsule: Changing
8 Frame 18: Lambda

10 Pain: Rynosaur

Egyre több a Photoshop kép... fiúk, ott a Brilliance! Ez számítógép es nem pc!!!

Module'97

1. Carbondioxide 7-11: Vinnie
2. Melwyn: I'm Coming
3. Fby: Pinked
4. Korg & Doup: Back 2 Da Rootz
5. Virgill: Culture Bag
6. Deelite: Whaler
7. Barman: Notion Disaster
8. Mr.Pixel: Secret Island - final
9. Cdk: Sunshine
10 Traven: Martian Funk

A zenei eresztés állat volt idén, nagyon sok jó muzsika született... legalabbis nem bumbumbumbum zörjedelmek... Főleg a gitar temak dominaltak... márcsak gitarozni kellene megtanulniuk

Multichannel'97

1 Jisemdu: Plastic Nudity
2. Scorpik: Fudge
3. Sphair: Frozen Dreams
4. Scorpik: Focus
5. Boo: Korean Fantasies
6. Jason: Wit Down
7. Radix & Skize: Rivendell
8. Ben-Jam: Astraying Inspirations
9. Velvet & Am: Artifical Babe
10 Skizo & Relief: In the Buck

Itt a DigiBooster, végre Amigas is nyerhet multichannel compót... bár full crack verzio nincs (csak demo tóres), úgyhogy regisztráld..
50 Maki..
..ez igazan nem sok

Főleg miután meghallgatod AHI device-on a Plastic Nudity-t Nagyon állat (egyébkent ez nyerte a TG97-et)

[azóta már van full crack... de mindenképpen erdemes kifizetni érte azt az otven makimajmot... LouiSe]

IORD

Amugy mindezen produkciok (& more) letolthetok (ha van credited :)) a Number of the Beast BBS-rol ..Tel 291-4029 - (22-06h)

[es lemasolhatok a fuCk-Ya AMIGA Club-ban is, minden szerdan]

A SCENEST '97 party-n megfigyelhető volt egy különös ismeretlen egyén, aki CD32 pad-okat és Oscar/Diggers CD-ket árult igen jutányos áron
Mint jó szemű újságírónak ( ) azonnal feltűnt ez az illető (mikor meglátogattam a WORLDNEWS standot. :), majd mutan fondorlatosan vettem tőle egy joypad-ot (mint mindenki...) 900 forintért, odamentem hozza, hogy én, mint az AMIGAonly chief-editor-ja, szeretném, ha mondana valamit a spanyol AMIGAs életről, meg a scene-ről .
No erre kaptam tőle egy szép habarózsaszín lemezt, ami az alábbi text-et tartalmazta:

SPANYOL AMIGA SCENE

Ha-ha, szóval a Spanyol Scene-re vagy kíváncsi.. :-)
Nos, mit is mondhatnek... sajnos en vagyok az egyetlen scener, aki külföldre is jár party-kra. Ebből következik, hogy a Spanyol scene nem túl népes...
Kb. 60-an vagyunk egész spanyolhonban, ebből 40 AMIGA tulaj és 20 pc-s.
"Minden mulatságunk" a legnagyobb Spanyol party amely az EUSKAL PARTY nevre hallgat.
A party-n általában 500-nál is többen vannak kint, azonban ezek nem igazi scener-ek :-(
Pedig, pedig... a közelmultban meg egeszen erős volt a spanyol scene, olyan csapatok femjelezték, mint Darkness, 5th Generation, Batman Group..., azonban ők már mind abbahagytak, vagy csak egyszerűen nem csinálnak semmit. (ami ugyanaz :-)

Hmmm, kicsit más téma.. 4 napon keresztül autóztunk ide Hollandiából, azaz eljöttünk Barcelonából (ahol lakunk) március 24-én, elmentunk Fallingbostel-be a Mekka&Symposium-ra. Ezután meglátogattuk a "Groningen Meeting"-et Groningenben, Hollandiaban.
Ezután jöttünk ide (Budapestre), hogy elvezzük ezt a nagyszerű party-t! :-)))
Ezután lehet, hogy elmegyunk Rómába (Olaszország) a "The Trip 1997" party-ra (de még nem biztos..).
Végül Luxemburg-ot célozzuk meg (megint egy party), majd irány haza!

25 nap non-stop party! Ez az igazi elet.. !!!

Megint más téma... (ha már így belemelegedtem...)
Volt egy kis összeütközésunk a rendőrséggel útközben... Mikor beléptünk Szlovakiába, megallított minket egy rendőr (ketten voltunk spanyolok, de a másik tag nem scener).
Ném pénzt kértek tőlünk, mivel "Fizetnunk kell, ha Szlovákia területére beviszünk egy szamitógepet!"
Montuk nekik, hogy mi csak szegény spanyolok vagyunk, és különben is, ha Szlovákia az EU tagja akar lenni, akkor nem kérhetnek tőlünk pénzt ilyesmiért. (ugyanis az EU-ban ez nem szokás)
A rendőr erre azt válaszolta: "Ó, igen, NEMSOKÁRA mi is EU tagok LESZUNK!"
Majd kezet raztunk és azt mondták, mehetunk. És meg fizetnünk sem kellett! Wow!!! :-D

Nos... Ennyi... remelem találkozunk valamelyik AMIGAs party-n .

Mat!/Ozone
(Eduard Matas)

Ástunk egy lyukat

Kellemes, de meleg hetvége volt, de Nuku (of FUTURE BRAIN) és én Mat! (of OZONE) nagyon-nagyon unatkozott.

Ekkor Nuku felkiáltott:
"Van egy ötletem! Menjunk ki a Salou strandra!"
(Spanyolorszagban van...)
"A Salou-ra?"
"Igen oda... A szüleimnek van ott egy házikója!)
"Oke!. Ott biztosan nem fogunk unatkozni "

És megcselekedtük... magunkhoz vettunk nemi kajat es elhagytuk Barcelonát az én kis "Forfie" Party-Mobilommal..
Forfie, of FORd FIEsta. . Eredeti, nemde?

Nehány óra elteltével, mikor megérkeztunk a strandra, megejtettük a szokásos - rituális - telefonhivast az IBM "service free" telefonjara:

-"Hello, lányok!!! Én vagyok Vándorlo Telefonos Terrorista, es sohasem kaptok el élve!!!"
- "Ó helló, kedves Terrorista, most honnan hívtál minket?"
- "Éppen a Salou strandon vagyok, és sütetem magam a napon közel a telefonfülkéhez... Nemsokara ásunk egy nagy lyukat, befedjük papirokkal meg homokkal, hogy az arra járó emberek belehulljanak. de csak a vicc kedvéért!"
-"Ó igen..., hat te soha nem változol..
-"Glg ng ng ng n! gnibi gnibi gnibo gno"
-"Nos viszlat... Elvezet volt veled beszelgetni, kedves Terrorista!"
-"Gc, gc, gc
CLICK.

OK. Megtettük az első lépést... Most jon a

A LYUK!

Kimentünk a partra és az első dolog amit megláttunk egy gyönyörű és munkabíró kis piros traktor, Nuku szerint ezzel takarítják éjszaka a strandot, de szerintem ez az az autó, amit Papa Noel szokott használni Júliusban :-) (*Én nem tudom, ki az - Magic*)

Ekkor kipattant az isteni szikra..

Készitsünk traktor balesetet
(hulljon be a gödörbe...)

Nem sokat teketóriáztunk, azonnal karistoltunk egy jó nagy X-et a homokba, mert az X jelöli meg azt a helyet, ahol áshatunk, és X nélkul semmit sem tudtunk volna csinálni... (X marks the spot!)

Ekkor készült az első fotó, hogy megörokítse ezt a felejthetetlen pillanatot...

(Sajnos a kép egy kicsit bugos lett .)

És elkezdtük. Kb. 16 óra volt 19 orakor a lyuk mar elég nagy volt, ekkor csináltunk egy ujabb fotót.

20 óra lehetett, mikor odajott néhány kisgyerek, es megkérdezte, hogy régészek vagyunk-e.
Azt mondtuk, hogy mi nem regészek, hanem őrultek vagyunk.

És ahelyett, hogy gyorsan elszaladtak volna, ezek a luke gyerekek tovább kerdezgettek minket ("Tényleg traktor-balesetet akartok okozni?")

23.50-kor a kisfiúk még ott voltak, és mi még mindig astuk a lyukat...
Csináltunk egy halom fotót még itt lathatoak kicsiben:

Csak sajnos ekkor már tul sotet volt.. :-)

Hajnali 1-kor még mindig csak astunk..
2 orakor úgy éreztuk, hogy már elég nagy a lyuk, es gyorsan abba is hagytuk az ásást
Megnéztuk... és csodák csodájára pont akkor volt a lyuk, hogy egy traktor éppen belefért
Hu hu hu, azt hiszem nem vagyunk normalisak!!!

A biztonság kedvéért vártunk hajnal 4-ig, hogy lássuk amint a traktor belehullik a likba, de valaki - aki vezette - éppen megallitotta a lyuk előtt. Ekkor elmentunk aludni.

Másnap délután, mikor felkeltunk nyomon követtuk a traktor kereknyomait. Láttuk, hogy jó sokat mozgott fel, s alá a strandon, de a lyukba sajna nem bírt beleesni :-(
Talán majd máskor..

Nem, mi csak egyszerűen őrültek vagyunk!!!

MAT!/OZONE
NUKU-NUKU/FUTURE BRAIN

ui.. Ha van éppen 5000 USD-od és nincs túl nagy szükséged rá, akkor kérlek küldd el nekunk, hogy jobban érezd magad.

" Spanish Scene - We are REALLY very poor "

Ezt a rovatot azért indítom el, mert idegesít a tomegtájékoztatásban tapasztalható tétovaság, az információk alaptalan elferdítése, a teljesen indokolatlan általánosítás. Pedig a drogfogyasztás elleni küzdelem EGYETLEN fegyvere a tájékoztatás, méghozzá a TELJES igazság megismertetése az érintettekkel, vagyis elsősorban a fiatalokkal.
Mert az a helyzet hogy ez az egyetlen korosztalya a társadalomnak, amely még nem 'fertőződött' olyan mértékben, hogy ne lehetne a folyamatot megfordítani .

LouiSe

Hétköznapi élvezetek...

Ideért a híres kapitalizmus, minden a bűnözéstől hangos... Az emberek nem tudnak mit kezdeni a rajuk ontott reklámpercekkel, a boltok ezerszínű választékával, a fizetesek értékének torzulásával. Ez egy tokéletes identitásválság... Meghozza unott pofával fogadva. A 'nyugalmat' felvaltotta a rohano 'szabadság', a gondolatmentességet a gondolkodáskenyszer, az anyagi biztonságot a jovoszükület.
Tökéletes taptalaj az értékvesztésnek, es az élvezetekbe menekülésnek.

A XX. század végének kelet európai társadalmai, igen jelentős változásokon mentek keresztul, ennek nehol polgarháboru, néhol háborgó polgár az utohatása. Szerencsére Magyarországon a 'vértelen forradalom' elkerulhetővé tette a társadalom számára igazi 'lezullést', mint azt peldaul Albániában egyenesse tette a CNN számunkra...
Az aktuális drog-helyzet megértéséhez, mindenképpen el kell gondolkoznunk a társadalom aktuális allapotán, ugyanis minden, valaminek az utóhatása, és egyben egy harmadik dolognak a kezdete is

Azt hiszem erdemes lenne minden okfejtés előtt tisztázni, hogy mi is az a drog.

Az Ertemező Kéziszótár szerint:
drog
1. növényi v. állati eredetű
olyan anyag, amely gyógyászati
v. élvezeti célokra alkalmas
vegyületeket tartalmaz
2. kábítószer

A drog tulajdonképpen orvosságot jelent, (gondoljunk csak a drogériákra) es csak slang szinten került összefüggesbe az olyan élvezeti cikkekkel, amelyekkel kapcsolatban függőségi viszonyba lehet kerulni.
Tehát olyan élvezeti cikk (ez nem is biztos, hogy a szervezetbe fizikailag is bekerülő anyag, lehet egy információs forras is!) amelytől az ember modosult tudatállapotba kerul, ettől az élménytől nem is tud elszakadni, és mindenre képes, hogy ismét, és ismet reszesedjen belőle
Most nézzük a Magyarországon legnépszerűbb drogokat, alkohol, nikotin, koffein, televízió(!), számítástechnika, munka, disco-drog-ok. Ezen drogok fogyasztói létszámához képest minden más elenyésző, így a hasis/marichuana, LSD, kokain, heroin, stb.

Most vegyük sorra az előbb emlitetteket, fogyasztói létszám, és szubjektív (by LouiSe) megítéles alapján.

Alkohol

Talan a 'leggyilkosabb' drog a ma létezők kozott, es a fogyasztói is messze a legnagyobb létszamban léteznek. Az 'vonzóerejet' leginkább annak köszonheti, hogy NINCS tiltva (!), így barki szamara, minden tovabbi nélkul hozzáférhető, sőt még propagálni sem tilos, minden négyzetkilométerre akad jónéhány ilyen hiredetés.
Az alkoholtartalmú keszitmények (italok) raadasul mindeki számára megfizethetők
(gondoljunk a kannás borokra, amelyek olcsóbbak az üdítő italoknál!)
Egy 1991-es kimutatás alapján Magyarországon kb. 1.000.000 alkoholista van!
Ez elég érdekes szám, mindenki meglepődik rajta, noha nincs olyan család, (tisztelet a kivételnek) ahol ne lenne legalább egy, rendszeresen alkoholt fogyasztó ember.
Az alkohol embertromboló hatásáról leginkább úgy lehet megbizonyosodni, ha úgy este 7 körul beterunk egy jó kis talponállóba. Erdemes megnézni az idősnek tűnő arcokat, amelyeken mély barázdat vet a 'kemény élet', a kikopott könyök-helyeket, amelyek a napi 5-6 órás kemény támasztástól az évek soran keletkeztek. De az igazi megvilágosodast két masszív alkoholista agresszív beszélgetése fogja okozni az érzékeny szivű hallgatónak.
Régebben, mikor megkérdeztem a mindentudó felnőtteket, hogy miért jo az, ha ilyen sok ember pial állandóan ebben az országban, azt valaszoltak, hogy tulajdonképpen ebben is az állam a hibas, (pedig ez meg az átkosban volt!) mert 'óriási bevételei' vannak az alkoholból, és ezért dómping szinten 'öntik' a szerencsétlen emberekbe a levet. Azért ha jobban belegondolunk, biztos hogy nem lehet akkora haszon az egészből, ami nagyobb, mint a társadalombiztositas ezirányú kiadásai. Mert nem csak a néhany tizezer kezelt alkoholistára kell gondolni, (akik egy szakorvos szerint SOHA nem fognak kigyógyulni az alkoholizmusból!) hanem az alkoholizmusbol adódó további betegségekre, peldául szív, és errendszeri, gyomor, agy, és járószervi megbetegedésekre is! Még ehhez hozzájön a szellemi leepülés aminek sajnos NEM a 'leépülő', hanem annak kömyezete issza meg a levét, a csalad, (ami állítólag minden társadalmnak az alapja...) és elsősorban a gyerekek, akikből felnőtté válásuk után nagy valoszínűleg az első problema hatasára előjon apjuk/anyjuk módosult, önelégült tudatállapota, és ők is az alkoholba fognak menekülni, ezzel megteremtve azt az igazi kórforgást, amiből igen nehéz lesz valaha is kilahalni.

Az alkohol tiltására voltak kezdemenyezések, még az Amerikai Egyesült Államok kormanya is megpróbálkozott vele, de az lett a következmenye, hogy egy új maffiahálózat alakult ki, amely ugyan egy kicsit drágábban, de ellatta a piacot, es minden maradt a régiben. Ugyanezt megpróbálták itthon is, a Tanácsköztarsaság idején... (a társadalmi viszonyokat nézve gondolom jelentős szerepe volt a bukasban ennek a döntésnek...)

Akkor felmerul a kérdés, hogy mi lehet a megoldas? Valószínűleg (sajnos) még jónéhány emberoltő el fog telni addig, amíg megáll az alkoholfogyasztás novekedese, és egy stagnáló szakasz után, az akkori gyermekeknek a kezében lesz a döntés, hogy újra növekedni, vagy csökenni fog a tendencia.
Az északi, jóléti országokban úgy probáltak meg csökkenteni az eszmeletlen méretű alkoholfogyasztáson, hogy tízszeresére(!) növelték az alkoholtartalmú italok árát... Ennek ugyan volt némi csokkentő hatása, de beindított egy jelentős bűnozői kort, akik a csempészárúkkal megint kompenzálni igyekeznek a kialakult 'rossz' piaci viszonyokat

Tehát úgy nez ki, hogy NINCS 'államilag garantált' megoldás az alkoholizmus ellen, ott lett elrontva az egész, hogy a kezdetekkor nem tiltottak erős kézzel
Valószínűleg ezért kapálóznak mostanság kézzel-lábbal az úgynevezett 'konnyű drogok' legalizalása ellen, de szerintem (és ez az én magánvéleményem) itt teljesen más a helyzet. Itt sajnos 'alternatívát' kell mutatni az alkohollal szemben, méghozzá elsősorban a fiatalabb korosztályokat megcélozva. Bele kell kalkulálni, hogy az ember ősidők ota (gondoljunk csak az indiánok által meg ma is rágcsalt kokára) igyekszik kiszabadulni agyának, és gondolatainak rabsagából. Mert az ember MEGUNJA magát, is itt kezdődnek a bajok. Ha nincs hobbija, vagy az életviteléhez képest alternativ időtoltése, akkor tényleg valami 'elvezeti' eszközhöz fog nyulni. Ez jobb esetben a szex, de sokkal inkább az alkohol lesz az első számú kiszemelt isten.
Vannak úgynevezett hatrányos helyzetű fiatalok, akiknek állítólag sokkal nehezebb a társadalomba való beilleszkedes, és ezért a bűnözés útjára fognak lepni..
Ez szerintem nevetséges, mert ki az, aki NEM 'hatrányos helyzetű' manapság? Egy fiatal, ha a szülei nem állnak úgy, hogy vesznek neki lakást, kocsit, stb., akkor biztos hogy saját maga fogja megteremteni az egzisztenciaját, kapcsolatokat épit, dolgozik. Ez egy szukséges dolog, amely egyáltalán nem 'rossz', és nem lesz ettől valaki hátranyos helyzetű. És valószínűleg alkoholista sem, mert ha normális értékrendet tud teremteni magának abba sem erkölcsileg, sem anyagilag nem fog belefémi egy rendszeres piás élete.
Az erőszakos bűncselekmények elkövetesekor is

szinte mindig szóba kerül az alkohol. Gondoljunk csak a televízió eziranyú műsoraira, ahol a történet vagy a kocsmában, vagy otthoni italozással kezdődik..
De úgy látszik ez 'természetes'... Mert mindenkinek joga van az italozáshoz, sőt egyes 'baráti' társaságokban kötelessege is... Es ebben az igazsagtalanul ellentmondásos tarsadalomban helye van az alkoholizmus támogatasának, gyógyítgatásának, kárvallottjainak felnevelésének, bűnözőinek bortonkosztjának, és alternativainak tiltasának..

egy MÁS jövő reményében: LouiSe

EGYSZERÛEN AMIGA...

PC-SEKNEK IS!

2. (figyelem!) BEFEJEZŐ rész

*Hááát megmondom őszintén, annyi f*ckolást már régen látott a világ, amit én a 6. számban leközölt Egyszerűen AMIGA... pc-seknek is! c. cikkért kaptam (egészen pontosan akkor vol ilyen, mikor 64-ről 32-re csokkent az oldalszám...:)*
Holott pedig (..) nem csináltam mást, mint annyit, hogy helyt adtam egy másik AMIGÁs véleményének, azért mert cikkének egyes részével egyet is értettem, meg kulonben is...
Az én kis különbejáratú véleményemet leírtam az AMIGAonly 6.22 nevű lapocskában (Scenest), most senkit nem kívánok ezzel még extra módon terhelni, ezért most leadom Robo cikkének 2. részét, utána egy "ellen"-véleményt, majd az egész cikk utáni VEGE azt fogja jelenteni,, hogy az AMIGAonly nevű lapban AMIGA vs. pc típusu cikk több nem fog megjelenni. (legalábbis, amíg én vagyok a főszerkesztő)
Az AMIGAzokat úgy sem kell meggyőzni semmiről, aki meg pc-t akar venni, az vegyen Egyébként is ez az egész engem egyre jobban emlékeztet a "miért jobb a sor a nőknél" c tündérmesére (utálom a sört!!!). No ennyit eloljáróban

Magic

ps.: a kovetkező cikksorozatunk témája: miért jobb az AMIGA, mint a C64 .)))

A CIKKÍRÓ

Egyszerűen Amiga II. - szuldabb (fillezett verzió)

Mivel elegtelen tesztetések miatt nem volt minden adatom tenyszerű igy egyesekben jogosan kérdőjelezodott meg egy-két tesztdolog eredmenye és ezt néhanyan nem is tartották magukban. Ezt meg is koszönom, hiszen több szem többet lát

Konkretizált pelda:
En ugyan csak egy esetben próbaltam meg tobb Lightwave-et elindítani PC-n és akkor nem volt hajlandó. Erre en azt feltételezve hogy ez nala nem csak holmi szokas hanem mindig ezt teszi, nem próbaltam ki ujra meg ujra A visszajelzes utan meg egy próba utan ujra megnéztem és most mar valóban több db kelelkezett a RAMban.

De ha már mind a kettől egyszerre szeretnenk renderelteltni, akkor azt hiszem kibukik hogy mi is az a preemptive-multitasking s ez nem válik a Win dicsőségére (Na jo, nem piszkalódom).

Ezen kivul persze még előfordulhatott más 'bug' is, de azt hiszem hogy azért van alapja a leírtaknak

Robo

AZ OLVASÓ

"Egyszerűen Amiga", ahogy en latom..

A multkori Ao cikktol eltérően én ugy gondolom, hogy az AA chipset munkához egyszerűen katasztrofalis - legalabbis mai szemmel nézve. A ma abszolut minimumnak számító 640x512x8 as képernyőn egyszerűen nem lehet sokaig dolgozni anelkul, hogy idegbaja kapjon az ember Az még csak rohej, hogy egy vacak jobbklikk után egy masodpercet kell vámi, mire a menü kegyeskedik legördulni (lasd Imagine, meg az osszes többi) A HAM8-ról nem is beszelve, bar az első néhany orában még szorakoztató, ahogy szerencsetlen gépunk fujtatva rajzolgatja újra azt az ablakot amit mondjuk 3 pixellel odébbhuztunk.
Mivel ma már a grafikus programok jó része 24 biten dolgozik, illik legalabb 32k szinben szemlélni nem beszélve arról, hogy egy 640x512-es képbe folyton belelognak az egyéb ablakok

A DTP-nel sem hátrany, ha nem csak fél oldal látszik egyszerre a kepen olvashato méretben Igen, az Internet kommersz resze is koveteli a nagyobb képméretet/színmélységet, vagy legalább a gyorsabb képernyőfrissítést A ShapeShifter tényleg megveget, de arról sajna mar a legjobb driver sem tehet, hogy mihelyt megmozdul vmi a képernyőn, mondjuk a kedvenc interaktiv szexcd-men (ez csak vicc volt hehe), akkor latom amint egyenkent, fentről lefele ujrarajzolgatja a képkockakat

Hááát hogy ezek utan szidni kell-e egy 5 000 Ft-ba kerülő 2 megas S3-ast azért mert "nem valami gyors 16 biten" . ha mar itt tartunk a Turbocalc valóban klassz, de én 1997 nyaran szivesen nyomtatnek már tablazatot vektorfontokkal, mert ugye az nem megy még a TC4.0-nak sem (OK, Postscript támogatasa van.. no comment És most nehogy azzal jojjon valaki, hogy majd a wordworth 6 szépen beimportaljа es onnét lehet jól nyomtatni, mert itt meg az a gond, hogy nem lehet egyszerre több cella tulajdonsagát átallítani
Magyarul a legjobb amigás szövegszerkesztő nem képes arra hogy pl. a tablazat masodik oszlopaban lévő karaktereket mondjuk középre rendezze. Vagy az összes cellat egyszerre, vagy szépen egyenként - van meg valakinek kérdese?)

Ha mar igy befejeztem muszáj leírnom, miert dühöngtem azon az Amiga PC cikken

Először is: senki se harapja le a fejem, en is elvadult hive vagyok az Amiganak, mi több, belőle elek
Azonban. De. Csakhogy. Az ilyen elfogult cikkek pont az ellenkező hatast valthatjak ki egy semleges olvasobol - hadd legyek most egy kicsit az ordog ugyvedje

Az ott leirtak tobbé-kevesbe igazak de csakis igy, ebben a formaban! Ui talan az is erdekelheti a t pc-st hogy miként teszel a gépedbe 64 mega ramnál tobbet (A1200) nem lesz konnyű, mert en még nem láttam 64-es modulokat
Csakugy, mint AmigaOS4.0-t. Az, hogy a pc n a bip az alap, az megintcsak enyhe mellőzése annak a ténynek, hogy kemeny 3 ezerért FULL kompatibilis SB16-ot vehetsz. És majd hallgasd meg rajta a Pinball Fantasies t, becsszó szól ugy, mint az amigas. Ja, és egy ilyen kartyan mar van digiző joyport cd kontroller

CyberVision64 - igazad van, klassz kártya, de azert tegyuk hozzá hogy egy PC-s kártyan az ÖSSZES PC-s program fut Én 60 ezerert vettem egyet (most már olcsóbb), es elég szomoru, hogy ebben az árban meg nem volt benne a scandoubler. Ez azt jelenti, hogy venni kell egy ilyet (ujabb 20 000), vagy egy második monitort
Sebaj, ugysem tudom hova tenni a pénzemet, gondolom, ezzel mindenki igy van, ugye?
Ja, és a Scala az Amiga régi buszkesége nem hajlandó vele működni csak ha startup nélkul inditom a gépet - ezt a Phase5 is elismerte
Ennyit a preemptiv multitaszkrol. Aztan a Lightwave még ezen a kartyan is legfeljebb 8 szint hasznal, a preview pedig nem működik, csakugy, mint az Imagine-nél.
A "nagy" játékok közul osszesen 3-at találtam, ami működik a kártyan. (Colonization, SimLafe, NemacIV)

Apropó játék - hónapok óta Lizban egnek az Amigasok az ujsagokban és az interneten, hogy már nekunk is lesz MYST-unk miután az osszes elképzelheto gepen
megjelent . ezt tényleg csak ugy lehet megvalaszolni, hogy mi nem is akarunk am játszani , de akkor miert azt kerdi tőlem mindenki ha a ShapeShifterről van szó, hogy hogyan fut rajta a dum? En lennék csak ekkora marhakkal körulvéve? Nem hiszem.

Zene - hmmmm 8 bit és kész Toccata - 60ezer minimum. Na meg egy Zorro busz

'Barmilyen szines nyomtató jo az Amigara' - na ez a legjobb vicc Az rendben van, hogy el kellett adnom az első szines nyomtatómat (Epson) mert az egyetlen letező driver rohadtul bugos volt, de konyörgöm a Canon BJC610-esnek miért tart tiz percig egy sima tobbnyire fekete szovegből álló file nyomtatasa?
Nem mondom meg, hogy ugyanez a WINTEL gépen mennyi idő alatt sikerult, mert már igy is elégge duhos lesz ram mindenki Ja, a turbopnnt saját optimalizalt
driver ével ez az idő felment 15-20 percre a LEGGYORSABB opcio kivalasztasakor. Igaz, vele grafikat nyomtattam

A Turbocalc Import-Export funkcióját légy szives próbalgasd egy kicsit mikabb nem mondok semmit Az sem csoda, hogy folyton a Lightwave kerül szóba
összehasonlításul - ez az utolsó valoban profi program, ami meg készulget Amigára. Es ne legyenek
illuzióink, a Phase 5 sajat allitasa szerint eddig majdnem 100 000 kártyat adott el fennallasa óta (khm) Tegyuk fel, hogy megtörténik a csoda, és mondjuk egy masfél év alatt megismetlik ezt a szamot, és a sokkal rosszabb piaci feltételek ellenére eladnak 100 000 power kartyát Nos, akkor majd buszken elmondhatjuk, hogy a mai otthoni szamitógépek kozul csaknem minden ketezredik gép egy PPC Amiga (tobbségeben a mar emlitett AGA chipekkel, amelyek 50fps re legfeljebb lores-ben kepesek - eleg morbid paros lesz ..)! Épeszű ember nem remélheti, hogy egy ekkora piaci szegmens kedveért majd a nagyok sorra nekiállnak fejleszteni az Amigára. Az is sokat használ ám, hogy a Phase 5 megallas nélkul marakodik az osszes tobbi, még talpon álló Amigas céggel - lásd P-Os vita nameg az uj Picasso CGfX (nem)támogatása

Na igen, és az is szép lesz, hogy a jelenlegi óriasi amigas tabor egyharmada PowerUp kartyat vesz, a tobbiek meg osztoznak az A-BOX-on és a PIOS masinakon

Ha van még itt valaki, aki nem utal nagyon, annak szeretnem még egyszer elmondani, hogy én nem kivanok senkit sem a földbe dongolni az érveimmel, azt meg vegkepp nem allitom hogy muszáj pc-re valtani - nekem van mind a kettő (P166 am!), de kb 95%-ban az Amigat hasznalom Meg az is lehet hogy nagyobb marhasagokat irtam, mint amik az 'Egyszerűen Amiga" cikkben voltak

Nagyon irritál viszont ez a kényszeredett bizonyitani akaras hogy minden tekintetben az Amiga a jobb és aki nem ezt allítja az téved. Én akkor is jól érzem magam a gépemmel, ha fassabb mint egy tucatpc, vagy ha nem tudom hanggal vezéreltni, sőt a leveleim irasaban sem segit egy MULTIMEDIAS :) rajztigura

Nem tudom, milyen lenne egy Kepes vagy Vamos beszélgetes, ahol végig a Fridit anyaznák, hogy mer hasznal tapsgepet A világon mindig is többen fognak Dallast nézni, mint Terry Gilliam filmeket. Sőt ha nem akarsz teljesen becsavarodni, akkor a Coca Cola-t se kezdd el bojkottálni mert ahhoz sok cimboraddat kell összeveszni, nameg nem biztos, hogy a sarki boltban lesz más. Nem azt mondom, hogy teljesen be kell hódolni és a birkak utan menni (a legyes hasonlat nagyon tetszett), de próbálja meg mindenki egy kicsit kevésbe komolyan venni ezt az egész Amiga-PC dolgot
Metegen ajánlom, hogy latogassatok el mondjuk egy C-64 homepage-re, mert van am olyan is, és olvasgassatok egy kicsit ott senki sem anyáz, hanem monjuk html megjelenítőt (!!!) fabrikal 32 kB-ra és kozben piszkosul jót erzi magat
Próbaljátok meg ti is

ui.: ha folyton mindenki a M$ prospektusok rózsaszin alomvilagát idező stilusban fog irni barmiről (ezt a mondatot loptam valahonnét, de mar nem emlekszem), ami az Amigaval kapcsolatos, akkor elobb-utobb a hitelet veszti az ujság.
Varom mindenki vélemenyét:

Horvath Peter

A FÕSZERKESZTÕ

Egyszerűen - AMIGA

Remélem mindenki figyelte a végét, Horváth Péter nevű cikkirónk várva mindenkinek a véleményét De az AMIGAonly nem.
Kuldhettek persze ilyen tipusú cikkeket ezerszámra, biztosan jól el fogok rajtuk szórakozni, de az újságba be nem kerulnek.
(én is megálltam, hogy ne irogassak bele az előző cikkbe, pedig megtehettem volna... csak minek.)

Na akkor AMIGA RULEZ!

INTEL OUTSIDE!

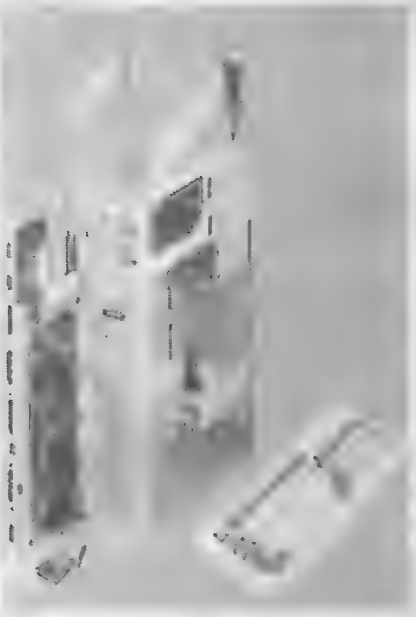
"THE END"

Magic

Infinity Tower

Az 1200-esek bővítési lehetőségeit igazan nem nehéz kihasználni, elég, ha van egy nyomtatód, egy modemed, esetleg egy Squirrel PCMCIA-s SCSI csatolod, vagy egy Catweasel kontrollered az óra-bővítőn - ezzel kész is. Mi van, ha közben twin-ezned kellene e pécéddel, vagy parnetezni, esetleg unod a 640x512-es felbontast és a csigalassú képernyőkezelést???

Ezidáig egyetlen megoldás létezett: vegyél egy 4000-est kb. a nevének megfelelő mennyiségű markaert.
A német Mikronik cég azonban másképp gondolta - es elkészitette az Infinity tornyot



Az Infinity torony moduláris felépítésű - először vehetsz egy aránylag kis házat, amiből persze rögtön kilóg majd a Blizzard-od :), és később ráépithetsz újabb emeleteket Aztan megveheted a bivalyerős tápot. Választhatsz kétfele billentyűzet megoldás közül: vagy a régi amigás billentyűzetet használod tovabb, vagy pedig egy pécést (az összes Amiga-gomb korrekt modon emulálva van). A gépet egy befoglalo keretbe lehet rögzíteni, ez csúszik majd egy sínen a toronyba. A legfontosabb, hogy ez a keret már elő van készítve egy Zorro II-es slotokat tartalmazó alaplap beszereléséhez is.
A Zorro-buszt az 1200-es turbokártya bővitőhelyére lehet csatlakoztatni. majd a buszra lehet a kártyát dugni.

Haromféle Zorro-busz kapható, ezek lényegeben a slotok szamában lérnek el egymástol, illetve az egyiken van memoriabővitő-hely is 8 mega ramnak. A tornyon van hardver reset, a drive-ledek pedig az előlapra ki vannak vezetve. Sajnos ez a bővitő csak Zorro II-es slotokat tartalmaz. Ettől még szinte az összes kártya menni fog vele (az új grafikus kártyak is), azonban ez csak egy 16 biles busz - senki se varjon tőle iszonyatos átviteli sebességet. Ez egyébként kizárólag a grafikus kártyáknal okozhat teljesitmény-csökkenést, egyébként még a VLab-Motion sem akadozik.

A hirdetésekben létezik ugyan Zorro III-as megoldás is, de ez olyan, mint az UFO-k: mindenki nagyon szeretné, ha lennének, sokan annyira, hogy elhitetik magukkal, hogy latták, mi meg csak ülünk és varunk a valódi megjelenésre...
Ez azonban a gyártó szerint csakis a saját turbokártyájával lesz Zorro-III, ha a régi kártyádat akarod használni, akkor csak Zorro-II-es modban működik majd. Persze még semmi sem biztos, mondtak ők már olyat is, hogy lesz rajta egy teljesen A4000 kompatibilis processzorkártya-slot.

Készül az a valtozat is, amelyik kifejezetten a PPC kártyak fogadására készül. Amennyire hátrany lehet a Zorro II limit. legalább akkora előny, hogy nem kell egyszerre kifizetned a teljes rendszert, hanem szépen darabonkent is összegyűjtheted rá a pénzt.

Talán nem árt, ha röviden elmondom, milyen bővítési lehetőséghez juthatsz egy ilyen busz használatával:

Grafikus kártyák
- jelenleg kétféle kaphato ténylegesen, a CV64 a Phase5-tól, és a VillageTronik Picasso IV-ese.
A Picasso a drágább, de alapból tartalmazza a scandoublert, amit a CyberVision-höz még külön meg kell venni.
A kártyakhoz kapható TV modul (Dallas a workbench ablakban - yeaah), mpeg kiegészités, stb.
(500-800 DM)

IO kártyák
- pl. Multiface card - +2 serial és egy parallel port, vagy mondjuk a Tandem kontroller, ami 2 AT buszos vinyót és egy CD ROM-ot kepes kezelni. Ugyanezt teszi a Buddha névre hallgató kartya.
(általában 100-120 DM)

VLAB Motion
- igazi csemege ez a motion jpeg kártya, a lényege, hogy filmeket digizhetünk a vinyóra, digitálisan - nonlineárisan - megvághatjuk, aláhangosíthatjuk, effekteket varázsolhatunk rá, feliratozhatjuk, majd SVHS minőségben visszamásolhatjuk a magnóra.
Nem árt hozzá egy Toccata.
(A Vlab 1800 DM)

Hangkártyak
- Őszinten szólva eddig csak zeneszeknek volt érdemes befektetni rá, de most, hogy az AHI elterjedni látszik - gyakorlatilag az összes hangkártyahoz van már AHI driver, és a Shapeshifter, na meg pl. az **Almagica** támogatja - lassan érdemes lesz megvenni őket.
Egyébként a napokban került piacra egy új Amigás kártya, amivel MPEG tömörítés segitségével úgy 10 órát vehetünk ra egy CD-re, és a kártyával a procink leterhelése nelkül lejátszhatjuk.
(kb 350 DM)

ISDN, Ethernet kártyak
- ezekhez nem kell magyarázat, remélem.
(300-500 DM)

FDD kontroller
- Van már floppy kontroller is, ami egy pc-s floppy segítségével MINDEN floppy formátumot olvas a Mac-es lemezektől a C-64-es (!) formátumig.
(180 DM)

Scandoubler
- a CV64-hez megjelent az eddigi legolcsobb, és megy a grafkártya nelkül is!
Röviden arról van szo, hogy az összes amigas képernyőmodot átalakitja, tehát nem kell multisync monitort venni, elég egy sima VGA.
(150 DM)

Olcsón - igazit!

Régebben én is lopott programokkal dolgoztam, de aztan megismertem a .... jajj, inkabb kezdem elölről..

Gondolom eléggé közismert dolog, hogy a mai amigások zöme régi motoros - az újoncok aránya sokkal kisebb közöttünk, mint mondjuk a pc-t hasznalók között.
Talán emiatt vannak olyan sokan, akik az Amigával keresik kenyerüket. Nos, ők előbb-utóbb szembe kell. hogy nézzenek azzal a szomorú ténnyel, hogy hazankban egy rakás rendőr igyekszik újságba kerülni azzal a hírrel, hogy szoftverkalózokat fogott.

Erthető, hiszen csakis igy lesz meg a prémium - az olvasók zöme pedig csak hadd higgye, hogy megfogtak az ország összes bajának okozóit. Tudom, mit beszélek, kis megyénk napilapja kéthavonta írja meg büszkén, hogy már megint jól megbüntetett a rendőrség két diákot, akik feketén dúmoztak, sőt pár hete csaknem 100 vállalkozásra csaptak le, melyek mindegyikébe bele tudtak kötni. A szakertő urak egyikéhez volt szerencsém, de inkább nem mesélem el, hogy milyen széles ralátása van a szoftverekre... még beperelne becsületsértésért. (***nem hinném, hogy olvassa a mag-ot, de küldhetek a Sopron MRFK-ra egy free példányt... :) - sorry - Magic***)
Ja, és tudni kell, hogy az okozolt kart úgy számolják ki, hogy az összes talált fekete program áfás árát összeadják, hiszen nyilvánvaló, hogy a gyanúsított megvette volna mind a kétezer programot, ami esetleg otthon csücsül nala egy cd-n... na így jönnek ki azok a milliárdos összegek, amivel a gyanutlan (és hozzá nem értő) olvasókat riogatják.

Persze nem erről akarok beszélni, hanem arról a szerencsés folyamatról, ami tényleg egyedülálló a számítógépes platformok között: az Amigás programok nagy részét rettentő olcsón - szinte ingyen - meg lehet szerezni jogtisztán, mihelyt megjelenik egy újabb változat. További magyarázás helyett alljon itt egy lista azokról a programokrol, amiket mostanában lehet megszerezni:

Aminet 10:
Pagestream 2.2 (ne tessék röhögni, a papír Guru és az Aurum könyvek évekig ezzel készültek), illetve Typesmith 2.5 - **kb. 2.000 Ft**

Aminet set 3:
na ez igazán durva:
FULL Imagine 4.0.,
XI paint 3.2,
OctaMED 5
- **kb 10.000 Ft**

Aminet 13:
Main Actor 1.55
- **2.000Ft**

Aminet set 4:
DirOpus 5.11. **- 10.000 Ft**

Aminet 17:
Personal Write,

Aminet 19:
CanDo 2.5 és Amiatlas pro **- 2.500 Ft**

Lehet persze játékokat is szerezni, pl. a Worms Director's Cut, az Indy 4, Xtreme racing - ezek persze kevésbe érdekesek, menjünk inkább tovabb:

AminetSet 5:
Octamed Soundstudio.

És most jönnek az újságmellékletek:

Az **Amiga plus** legutóbbi cd-jén ott ül a *Scala 500* és a *Reflections 3.0*, egy másikon a *Maxon Cinema pro 2.1*, sőt hallottam olyan pletykákat, hogy egy angol magazin (navajon melyik?) megvette a *TFX* félkész változatát, és most gőzerővel dolgoznak rajta - nem lesz rossz reklam, azt hiszem

Az **Amiga plus 97/7** lemezmellekletén *Imagine 4.0+doksi* talalható, de volt már *Ppaint 6.4, Maxon Multimedia, Octamed, ArtStudio, Adorage, Turbocalc 2.1* - hangsúlyozom, ezek teljes verziók, újsagonként kb egy ezresért

Vannak persze, akiknek csak a legjobb eleg jó, es nem hajlandóak mindig az utolso előtti valtozattal dolgozni -

Ppaint 7.1

esetén joggal. Az olasz ***CLOANTO*** *ceg nagy vehemenciával esett neki a Ppaint fejlesztésének, s ugy tűnik, sikerrel. Rögtön az elején meg kell jegyeznem, hogy a Ppaint egyik legfőbb vonzereje, hogy folyamatosan fejlesztik - például egyelőre ez az egyetlen grafikus program, amelyik támogatja majd a PPC kártyákat. Nameg az ArtEffect, de az egy kicsit* más. *(Sőt, az egyik ppc-modul mar meg is jelent a Ppaint-hez, pedig a kartyak még sehol sincsenek.*

Igen, a Phase5-nál a hataridőkhöz mindig hozzáadhatunk 10-30 honapot. Csak emlékeztetőül: a PPC kártyakat mar 96 öszerel!!! igerték, az A-BOX-ot meg idén tavaszra - nagy csoda lesz, ha ez utobbi még 98-ban a piacra kerül.)

Sajnos, a nagy öregek: Brilliance, DPaint, sőt az ADPro, a Photogenics is - teljesen halottnak latszanak. Az Almathera-t (Photogenics) a Viscorp-pal kötött szerződése vitte csődbe, de hol vannak a többiek? Sebaj, a PPaint szép lassan behozza őket, sőt egyes területen mar le is körözte a kunkorenciat. (Ugye igy irják?)

Lassuk, mik az ujdonsagok.

Először is, a program csak CD-n jelent meg, raadasul kismeretűn, és mivel takaros kartonpapír csomagolasban van, ezert nagyon nehéz nem összekeverni egy nyszerrel. Persze használatkor érezhető nemi különbseg... A cd-re rafért a teljes manual, par kép, font, és eddig egyedülálló módon egy rakás tutorial-anim. Ez magyarul azt jelenti, hogy szep hosszu animaciók mutatják be a program egyes funkcióit.

Nagyon nehéz lesz Európában találni valakit, aki nem fogja megérteni a Ppaint-et, mivel 17 nyelven van hozzá katalógus. Termeszetesen magyarul is, egy igen szimpatikus, intelligens, jovagásu fiatalember készitette. A cikkíró szerénysége miatt nem árulhatjuk el, ki volt az :).

Komolyra fordítva a szot a Ppaint egy rajz- és egy kepfeldolgozo program jól sikerült kevereke. Az olyan szokasos dolgokra nem fecsérelem az időt, amik egy rajzprogramnál természetesek, inkább jöjjön egy kis felsorolás az egyedi funkciókról:

A program lazan működik grafikus kártyaval, igaz, csak 256 színnel - ez főleg ECS Amiga+grafkártya tulajdonosoknak jó hír. Irtak hozzá virtuális blittert is, (ez az emlitett PPC modul), tehát a program MINDEN amigán fut

A több, mint 50 féle filtert (emboss, tint, sharpen stb) nemcsak az egész képre, hanem külön definiált területekre is alkalmazhatjuk. (Pl a BLUR igy a kep egy részenek, mondjuk egy feliratnak utólagos kontúrelmosására tökéletesen alkalmas) Említésre meltó, hogy az összes filter-matrix parameterei allíthatóak - igy persze lassabbak a filterek, de legalább lehet kíserletezni velük.

Külön kényelmi funkció, hogy 3 font eleresi útvonalat is definialhatunk, igy nem kell folyton assign-olni pl. a colorfontokat tartalmazo könyvtárat, amit egyébkent nem hasznalunk mas progikban.

Az ecsetet egyedülállo modon megfoszthatjuk felesleges plane-jeitől, a tenyleges méretére csonkithatjuk stb.

Ecset meretvaltozáskor a "pixelesedést" elkerülendő újraszámolja a pixelek szineit. (Messze jobb, mint bekapcsolt antialias a Brilliance-ben!)

Tetszőleges szamú UNDO, szinstatisztika, képtitkosítás (!), négyzetes pixelek opcio a PC és MAC kedvéért, mini szövegszerkesztő a feliratok jobb elrendezeséhez, szövegfile nezegető, képernyő és ablaklopas más programokbol és és és...

A paletta szintelitettségét, fenyesseget stb. valós időben módosíthatjuk. Van egy nagyon hasznos gyakorlati funkciója is:
képzeljünk el egy képet, amihez hozzátöltünk egy ecsetet. A Brilliance pl. ilyenkor a meglevő szinekből probalja remap-elni a betoltött ecset szineit - több-kevesebb sikerrel. Az eredmeny még szomorúbb, ha több ecsetről van szo. Nos, a Ppaint-ben egyszerre megadhatunk 9 ecsetet, illetve 2 teljes kepet, s a program az összes szint figyelembe veve optimalizálja mind a 11 palettát.

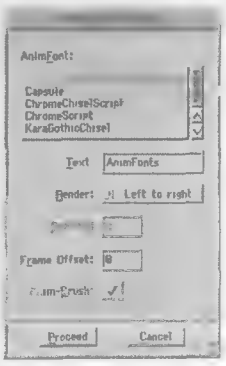
Kérhetjük a programot arra is, hogy a 256 szinből szabadítson fel mondjuk 9-et. A többi programnál csak plane-enkent menne, tehat esetünkben 128 szint veszitenenk el, nem igy a ppaint-ben.

Kevés a memoriád? A ppaint-ben hasznalhatsz virtualis memoriat is - sőt, a fastramban is tárolhatsz adatokat, ha a chipramból fogytal ki

Nagyon sok import-export modullal rendelkezik (pl. PSX, PNG, JPG, PhotoCD, Sunraster stb), es persze támogatja a datatype-okat.
Az animációt ötletes modon egy olyan tetszőlegesen méretezhető "forgatokönyvben" szerkeszthetjük, melyben egyszerre latszik minden képkocka

A program nagyon jól tömöriti az IFF kepeket - ha nem csinalsz semmi mást, mint betöltöd a Ppaint-be a régi IFF képeidet, majd siman kimented őket, nyerhetsz 20-30%-ot a vinyón. Animációknál még jobb eredményeket ér el a program. Támogatja a timeline-os és a multipalettas animokat is.

És most jón a hab a tortán: folyamatosan jelennek meg az arexx makrók - pl. a 7.1-es upgrade-hez jött vagy egy tucat. Nagyon vad dolgokra leszünk velük képesek:



- animfont: beirod a szöveget, megadod az 5 animfont egyikét (ld.: Kara Collection), s a program készit egy animaciót a szövegből.

- emboss-anim : egy egész animra használhatjuk az emboss effektet

- sirds maker - en még egyet sem láttam, pedig majd' kifolyt a szemem - szerintem csak pár humoros ujsagiro szivatja az olvasokat azokkal a színes krixkraxokkal amikben állitolag ott a 3d-s kép.. ja, a Ppaint animbol is tud ilyet csinálni.

- slideshow - magyarul diavetítés

- vektortext - forgathatod, antialiashatod, (csak magyarul :) döntheted, nyujthatod stb. a szövegeket

- körkörös, illetve sprialis szöveg (a körkörös animalható is, forog, mint az 'alkoholmentes" szó a Borsodi sör reklamjában...)

- animgif-eket, nameg WebMap-eket keszíthetsz a NET-re.

- szinte hihetetlen, de még kepkatalógust is készithetünk a kepeket tartalmazó könyvtár(ak) meg egy rakas mas paraméter megadása után.

- megadsz par vezérpontot, aztan 40 paraméter megadása utan a betu szepen végiganimal az útvonalon, közben forog, nő, megdől, gyorsul .

Befejezésül még annyit, hogy a Cloanto készíti a legszebb colorfontokat Amigára - hogy a többi geptipusról ne is beszéljünk, mivel ilyenunk csak nekünk van...

Scala Plug-In CD

Ez a CD még a Nordpool-nál is "szkalább", kifejezetten a Scalahoz tartalmaz kiegészíteseket

Van pár mega hang, modul, anim, de főleg hatterek töltik ki a cd-t Külön tetszettek azok, amik képkerethez hasonlóan csak egy keretből álltak, a közepső rész üres, egyszinű, tehat ideális feliratozashoz. Van még egy rakás button, illetve clipart, és persze nem hianyozhatnak a peldascriptek sem.

CyberVision 64 3D

A Picasso IV mellett ez a legjobb grafikus kártya, ami jelenleg Amigahoz kapható. Működik Zorro II-vel is- én például egy 1200-es Infinity toronyban hasznalom minden gond nelkul. Kickstart 3.0 kell hozzá, és legalabb 4 mega fastram. Ezt persze a gyartok sem gondolták komolyan, igazabol 8-32 mega ramot illik hozza beszerezni. Az sem tül nagy baj, ha nem egy 68020-as procival használjuk. Fontos, hogy a komolyabb felbontások csak nagy (17") monitoron elvezhetőek.

Ha mar a felbontásnal tartunk: 8 biten 1600x1280, 16 biten 1280x1024, truecolor módban pedig 800x600 a maximalis felbontás. Érdemes egyszer csak a poén kedvéert kipróbalni, mi minden fér el egy 256 színű, 1600x1280-as workbench-en..

A kártya felépítése miatt nincs értelme 8 bitnel kisebb színmélységet választani, mivel ettől nem lesz gyorsabb.

Erdekes, hogy mivel egy Virge DX S3-as chipről van szo - ami alapvetően nem az Amigás világ szamára keszült -, a pointer két szinben jelenik meg korrektül, a harmadik szin a háttértől függően többé-kevésbé ronda. Persze ez legyen a legnagyobb baj.

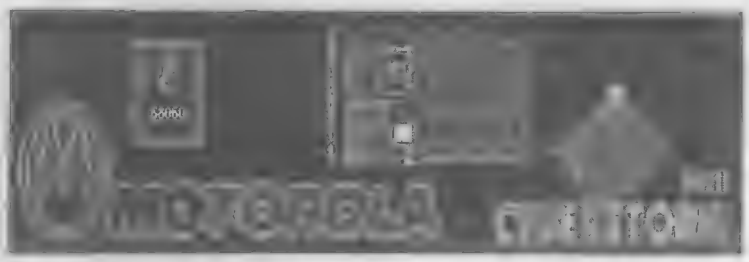
A kártya egyébként 64 bites, de ez csak a belső adatforgalomra vonatkozik, a külvilaggal a busztol függően 16-32 biten kommunikál.

A hozzaadott szoftverek között talalunk pár demot, tudniillik a kártya hardveres 3D gyorsításra is képes. Pc-ről ismerős lehet a dolog, csak ott már létezik egy rakás program, ami ki is használja.

Természetesen jár hozzá egy monitordriver, amivel majdnem az osszes rendszerbarat programot tudjuk majd használni. Néhany programhoz saját driver jár - mint pl. az ImageFx-hez, amivel immar a workbench-en is tudunk truecolor módban dolgozni.

A Cyberview és a Cyberwindow segítségével képeket nezegethetünk. Itt jegyzem meg, hogy a jpg kepeket csaknem dupla sebesseggel jelenítik meg, mint Agán, ott úgy látszik, a számolás nagy részét a plane-ekre vagy a ham8-ra valo konvertálás viszi el... Fontos, hogy - Phase 5 termékről van szó - már keszen van a PPC-t tamogato cybergfx.library, ami kissé felgyorsítja a kártya működését.

Lesz egy speckó CV változat is, amit közvetlenul a 2-3-4000-esekbe szánt PPC kártyára lehet majd csatolni, igy a teljesítmény teljesen független lesz a Zorro busztól. Gondoljunk csak bele: vesz az ember egy A2000-est úgy 25 ezerért, hozzá egy PPC kártyát, erre a CV PPC-t, és kész a High-end gép. A többi bővíteshez bőven eleg a Zorro II-es busz. A kártya sebességéről nem írnék le tesztadatokat, inkább saját benyomasaimat mondom el. 640x512x8-ban a kartya eszmeletlenül gyors - az ablakok újrarajzolását gyakorlatilag nem lehet latni. A 15 és 16 bites módok is gyorsak, truecolorban pedig 800x600-on kb. másfelszer gyorsabb a kepernyőfrissítés, mint AGAn 640x512x256 DBLPal-ban.



Hangsulyozom, ezek szubjektív benyomások, ráadasul Zorro III-as még nem tudtam kiprobálni.

A kartyan van meg egy "multimédia bővítőport", amire a jövőben több fejlesztést is ígérnek - például az ABOX custom chip specialis változatat is erre lehet majd rákötni. Ez persze csak az ABOX programok fejlesztéséhez lesz jo, de jön majd a TV modul, MPEG kartya stb is.

Van persze néhány gond, pl. a programok elèggé bétanak tűnnek, ezt még folyamatosan javítgatják. Igencsak körülményes a monitorunkhoz beállítani a kártyat, igaz, ezt csak egyszer kell az elején.

Nagyobb baj az, hogy a menük az összes programban olvashatatlanok, ha csak egy menüpont is van, ami "árnyekolt", azaz nem kiválaszthato. Magic menu-vel persze megoldhato, de azzal meg a FinalWriter nem megy..

Néhány program pedig egyszerűen nem hajlandó működni, ha a kartya üzemben van - lásd Scala.

Ennek ellenére ha egyszer dolgozni kezdesz egy ilyen kártyaval, nagyon nehéz lesz visszaszokni az AGÁs képernyőkre.

A Shapeshifterrel pedig végre kiprobalhatod, milyen is az a kétmonitoros rendszer: nem túl rossz móka, ahogy az ember az egyik monitorról áthúz egy ablakot a másik monitorra, vagy mondjuk az ablak fele a CV truecoloros képernyőjén marad, a másik meg a 16 színű DBLPal képernyőn... vagy pl. a Photosopban a menü-ablakok az AGÁs képernyőn, a feldolgozott kép meg a truecoloroson van.

Van mar olyan EVD is, amivel a 256 színű MAC képernyőt egyszerűen megnyithatod a workbenchen

A 4 megás kártya ára most kb. 450 DM, a scandoubler 150 körül mozog.

Horváth Péter

Amiga developer cd	Minden, ami a szoftverfejlesztesthez kell	3440
Magic publisher	Finalwriter 4.0. + 10 000 font (color, bitmap, adobe, intelli stb) + 5.000 clipart, 150 nyomtatódriver, PasTex (300MB), WWW oldal szerkesztők, 100 oldalas konyv a kepekrol, fontokról, 4 db CD	9370
Colour library vol.1	colorfontok, clipart, fotók iff,pcx,bmp	3240
Amiga magazin 96/9-10	animok, utilok www-browserek stb	1980
Amiga CD vol 3	600 MB animáció, kep	1980
Grolier encyklopedia	A TELJES amerikai akadémiai lexikon keresztreferencia, kereses szavak, témak LOGIKAI kapcsolatok alapján is, képek, hangok.	9990
Media Clips	10 db CD BMP kepekkel tobbfele felbontásban, CD-nként témakra bontva	5800
GIGA graphic	4 db CD tele IFF képekkel, katalógussal	7330
Gif's galore	GIF formatumu fotók (5000 db)	3850
AMINET SET 1. (1-4)	minden, ami sw (util, játék, pic, anim, forráskód, szovegfile-ok stb) minden tomorítve, de CD-ről futtatható állapotban	7800
AMINET SET 2 (5-8)	ua. mint az 1.	7800
AMINET SET 3. (9-12)	UA MINT 1-2, + IMAGINE 4.0., XIPaint 3.2., OctaMED 5 TELJES, JOGTISZTA verziók!!!	8800
Perfect pictures	Több ezer GIF témára bontva	3200
Do IT!	Imagine, MorphPlus, DPaint V. workshopok, scriptek, scene-ek, animok, tutorialok stb	3975
Imagine PD 3D	Tobbezer object, 950 db 24 bites textura stb	4500
Turbocalc V2.1	Táblázatkezelő 4 nyelven, grafikonok, arexx stb	3000
EPIC interactive enc	Enciklopédia AGA+ECS, interaktiv játekokkal gyerekeknek, képek, filmrészletek stb.	8950
WORLD ATLAS	ami a neve..	3000
Animatic	többszáz animáció, koztuk Enc Schwartz-összes	2860
The Kara collection	PROFI color fontok. ANIM(!)fontok, hátterek, animok, PPaint upgrade verz., arexx makrók stb.	9460
Nordpool	fotók, hátterek (többszaz profi ECS háttér SCALA-hoz). SCALA-toolbox, Scala-scriptek,animok	5450
R-H-S color kollektion	sok colorfont, szines JÓ! clipart, fotok	3850
BLUEBOX	886 db PROFI hatter	12000
LIGHTROM GOLD	A 3 LightROM-ból a lebjobb 6000 object	9900
SCALA PLUG-IN	600 mega hasznos stuff Scala-hoz / clipart, hátterek, animok, hangok, scriptek stb./	8800
Aminet set 4	Ezuttal DirOpus 5.11-gyel	8800
Aminet set 5.	OctamEd soundstudio	8800
Aminet 19	Rajta CanDo 2.5 es AmiAtlasPro 1.3	2500
Aminet 13	16 no comment	2000
		3000
JPEG textures no comment		4900
EPIC interactive encyklopedia	PARANORMAL - a sorozat 2. része	6800
Maxon Atlas	Európa térkép kepekkel	7870
Personal Paint 7	Rajzprogram de Luxe	12250
Trapped	A szerepjáték most +100 mega animmal CD vált	6990
Digita Office	Teljes irodai csomag: Wordworth 6, Organiser, Money Matters. Datastore	26600

EROTIKUS CDk ORIASI VALASZTEKA 1490 Ft tol

A CD-k raktáron vannak!

JÁTÉKOK CD-n és floppyn nagy választékban.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!!!

Amiga 1200-hoz turbókártyák, kiegészítők RAKTÁRON!
(Legalábbis a hirdetés írásakor még volt néhány :)

Használt turbókártyák és egyéb kiegészítők adása-vétele
PowerUp kártyák a megjelenést követő héten raktárról kaphatók!

PC PINCE

9400 Sopron, Erzsébet u. 15.

Tel.: (06-20) 446-727
Fax: (06-99) 319-191

E-mail: pcpince@syneco.hu

TRSI RecordZ

Magyarországi Képviselet:

Megrendelhető CD-k:

yberlogic 1.00
Cyberlogic 2.00
Cyberlogic 3.11
CNCD - The Album
X-2
The Void
Shade

A cd-k megrendelhetok az alabbi cimen:
Sipos Zsolt, Nagykanizsa, Kolcsey ut 16.
8800
Ar: 3100 (+ atanvetel)
erdeklodni 18.00-22.00-ig.

Scenest photo gallery Extra

NYOMDA vállalja

színes és egyszínű kiadványok előállítását, sokszorosítását, egyéb nyomdaipari munkákat

GELLÉRT IPARI ÉS KERESKEDELMI KFT.
06/20 382-342

AMIGAonly

#1. 16 old. FF. 100 Ft (fénymásolt)
#2. 20 old. FF. 100 Ft (fűzve)
#3. 32 old. FF. 150 Ft (fűzve)
#4. 64 old. FF. 210 Ft (színes borítóval)
#5. 32 old. FF. 200 Ft (színes borítóval)
#6. 36 old. FF. 200 Ft (színes boritoval)

1399 Bp pf.: 701/836.

VISION FACTORY

Új és használt AMIGA számítógépek!

APOLLO, CYBERSTORM és BLIZZARD turbokártyák minden tipusú AMIGA-hoz!

Grafikus-, digitalizáló- és videokártyák, genlockok és hangkártyák!

EAGLE és MICRONIK /infinitiv/ toronyházak ZORROII-III buszcsatlakozóval!

3D-s animációk készítése, videofeliratozás, komplett képfeldolgozó rendszer kiépítése!

Vision Factory Számítógépes Animációs Szolgáltató és Kereskedelmi Bt.

3531 MISKOLC, Thököly 22. 2/2
Tel./Fax: +36-46-357-596

Unod már TV-n nézni a programok Hires/Lace screen-jét? Olcsó és jó monitort szeretnél az AMIGÁdhoz??"

TELETECH KFT

12" RGB monitor	6800 Ft
+ csatlakozó	750 Ft

MultiScan Monitorok:

13" MicroVitek	25000 Ft
14" MicroVitek	25000 Ft
14" Mitsubichi	30000 Ft

(Áraink a 25% ÁFÁ-t tartalmazzák!)

TELETECH Kft.
1148 Budapest, Angol utca 43.
Tel.: 2206391
Nyitvatartás: 07-14 óráig

AMIGA & Others

Computer

Gyöngyös
Vachot Sándor utca 30.
3200
Tel.: 06(37)317-613
Nyitva: 10-18

„Minden, ami AMIGA..."

AMIGA 500 - 1200 valamint CD^{32}, gépek, kiegészítők, programok, egyebek...

Kanóc

CD írás... !!!

AMIGA & PC & MAC

Audio archiválás, régi és friss AMIGA programok...modulok & képek (SeXXX!)(AMIGA!) Winchester+CD-ről ...

Bp., 1021 Kuruc u. 8.
Tel:200-4609 & 06-20-223410

Config:
A1200/060/16+SCSI Rule!
2Luku Tagoknak Kedvezmény...!!!

CyberStreet

CD másolás, eladás!
AMIGA shareware gyűjtemények,
AMINET CD SET, erotikus,
és más gyűjteményes
CD ROM-ok.
Alkatrészek, használt számítógépek.
Nyitva hétfőtől péntekig
13-18 óráig, szombaton
10-13 óráig.
Cím: 1144 Budapest,
Ond vezér útja 25. fsz.
Telefon: 06-30-526-524

Éljen július 4.! A függetlenség napja!

Nagy(obb) tételben eladó nyers (írható) CD 900-1000 Ft/darab áron.
Érdeklődni lehet
VISONTAI MIKLÓS úrnál
Tel.: ***202-39-82***
(délután)
vagy az AMIGAonly postacímén:
Bp. Pf. 701/836. 1399

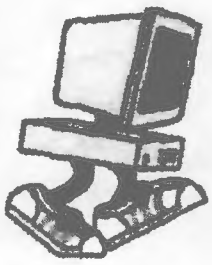
CD ÍRÁS 1.500 Ft

Minőségi alapanyagra, megvárható

- Winchesterről, CD-ről
- Audio CD írás, válogatás is
- Amiga adathordozókról is
- Írható CD lemez árusítás

Az Árpád hídnál Tel: 1-407-692

Bp. XIII. Gidófalvy u. 35.



http://www.ahol.com e-mail: info@ahol.com

Érdekli az InterNet?
Ön is aktív használója szeretne lenni?

Ajánlatunk:

Magánszemélyeknek

Havi 10 órás teljeskörű InterNet hozzáférés távbeszélő hálózaton keresztül
+ 1 db e-mail cím
2000 Ft + ÁFA

Havi korlátlan időtartamú InterNet hozzáférés távbeszélő hálózaton keresztül
+ 1 db e-mail cím + 2 MB-nyi tárhely www lap tárolására
4000 Ft + ÁFA

Cégeknek

Havi 10 órás teljeskörű InterNet hozzáférés távbeszélő hálózaton keresztül
+ 2 db e-mail cím + 5 MB-nyi tárhely www lap tárolására
5000 Ft + ÁFA

Havi korlátlan időtartamú InterNet hozzáférés távbeszélő hálózaton keresztül
+ 5 db e-mail cím + 10 MB-nyi tárhely www lap tárolására
10000 Ft + ÁFA
Reklám az InterNet-en www lap segítségével
4000 Ft + ÁFA

Plussz szolgáltatások

Domain név regisztrálás (hu, com, net)
www lap szerkesztés
További e-mail címek biztosítása
Nagyobb tárhely biztosítása
Bejövő e-mail-ek faxon történő továbbítása
Helyi mail server installálása

Előfizetői szerződés köthető

Balati Computers Budapest, Thököly u. 88. Tel.: 341-5343
Garai Kereskedőház Budapest, Wesselényi u. 30. Tel.: 267-8632
Rilla e.c. Budapest, Vörösmartyu. 58/a. Tel.: 302-5172
Titánsoft Bt. Budapes, Békési u. 2. Tel.:266-0826

SZA. 06/20 341-478

AMIGA - Árlista

Számítógépek:

A1200 +HDD kit	55000.-
A1200 1.2Gb HDD	85000.-
A4000 torony	Hívjon!

AMIGA Monitorok:

Phillips 14" video/scartRGB stereo	25000.- *
Commodore A2024 monochrom 1024x1024 14"	15000.- *
Commodore A1942 multisync Stereo 14"	45000.- *
M1438S 14" multisync Stereo 14"	77900.-
M1538S 15" multisync Stereo 14"	101890.-
M1764S 17" multisync Stereo 17"	202890.-
Sony 17" OptiM multisync. VGA 1600x1280	122500.-

AMIGA turbókártyák:

RCA 1200 mem. bőv. A1200-ba 0-8Mb-ig	12000.- *
Blizzard 1220 '020/28/4Mb RAM	20000.- *
Blizzard 1230IV/50MHz 0-128Mb-ig	40000.-
Blizzard 1240T/RC '040/40/MMU/FPU	65000.-
Blizzard 1260 '060/50/MMU/FPU	125000.-
Blizzard 2060 '060/50/MMU/FPU/SCSI	145000.-
Blizzard SCSI-II kontroller a fenti kártyákhoz	25000.-

Power UP A1200-be való PowerUP kártyák:

Blizzard PowerUP 603e 150MHz	64000.-
Blizzard PowerUP 603e 175MHz f. '030/50	67000.- #
Blizzard PowerUP 603e 200MHz f. '040/50 SCSI	86000.- #
Blizzard PowerUP 603e 200MHz f. '060/50 SCSI	86000.- #
Blizzard PowerUP 603e 175MHz '030/50	80000.- #
Blizzard PowerUP 603e 200MHz '040/25/40	99000.-/105000.- #
Blizzard PowerUP 603e 200MHz '060/50	148000.-
Blizzard PowerUP 604e 150MHz	104000.-
Blizzard PowerUP 604e 180MHz	128000.-
Blizzard PowerUP 604e 200MHz	152000.-

A3000(T) és A4000(T) való PowerUP kártyák:

Cyberstorm PPC 604e 150MHz Wide Ultra SCSI '040/25/40	123000.-/129000.-
Cyberstorm PPC 604e 150MHz WUS '060/55	166000.-
Cyberstorm PPC 604e 180MHz WUS '040/25	148000.- #
Cyberstorm PPC 604e 180MHz WUS '040/40	154000.- #
Cyberstorm PPC 604e 180MHz WUS '060/50	195000.- #
Cyberstorm PPC 604e 200MHz WUS '040/25	172000.- #
Cyberstorm PPC 604e 200MHz WUS '040/40	178000.- #
Cyberstorm PPC 604e 200MHz WUS '060/50	220000.- #

Grafikus kártyák:

Cyber Vision 64 3D 4Mb RAM Z2/Z3	45000.-
MPEG modul a CV64-hez	54000.-
Picasso II 2Mb RAM Z2/Z3	40000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z2/Z3	85000.-
Piccolo S VHS kimenet a Pic-hoz	40000.-
V-LAB motion	250000.-
Graffiti 256szín bármely AMIGA-hoz	25000.-
Commodore A2410 1024x1024 256 szín Z2	25000.- *

Memóriák: Napi áron!

1Mb 9bit A500 bőv.-be	1250.-
4Mb 9bit A500 bőv.-be	6500.-
4Mb 32/36bit SIMM 72pin	3850.-
8Mb 32/36bit SIMM 72pin	6800.-
16Mb 32/36bit SIMM 72pin egyoldalas!	12990.-
512Kb VIDEO EDO RAM	1250.-

Egyéb:

Toccata hangkártya	84000.-
Ariadne Ethernet kártya	50000.-
RockGen Plus Genlock	48000.- *
Multi I/O kártya	35000.-
CBM 2090A MFM. SCSI-I kártya 20Mb HDD-vel	15000.- *
CBM 2088 XT PC emulator kártya.kit	9000.- *
Action Replay MK-III A2000-be	5000.- *
A2000 original complett Kick.1.3	25000.- *
Z2 Membővitő 2Mb RAM-mal	5000.- *
A500 512Kb RAM Kick 1.3	12000.- *
A1200 PC-s dobozban, igényes AMIGA bill-el. HDs-floppy 1B alaplappal HDD kit-tel 5vent.	75000.- *
4IDE adapter A1200/A4000-hez.	2000.-
MIDI interface külső	6000.-
DD-s Floppy (Sony)	5500.-
HD-s Floppy csak külső	17000.-
Modem külső 33.6Kbs +1Hónap Internet elf.	23500.-
SCSI kabel külső 25DSUB-50CENT.	2200.-
SCSI kabel belső 3 csat.	* 800.-
4xCD ROM Drive Atapi	12500.-
4xCD ROM Drive Atapi	12000.- *
8xCD ROM Drive Atapi	15800.-
12xCD ROM Drive Atapi	17900.-

Hard disk-ek: Napi Áron!

40Mb Conner 2.5"	7500.-
100Mb Quantum	8000.-
220Mb SCSI Maxtor	8000.-
220Mb Quantum	11000.-
1.2Gb WD	27500.-
1.3Gb Segate.Qunatum.Conner.IBM.Fujitsu	27500.-
1.6Gb WD	30900.-
1.7Gb Segate.Qunatum.Conner.IBM.Fujitsu	30900.-
2.2Gb Qunatum	36500.-

*-gal jelöltek bizományos kínálatunkból. A # jelöltek előreláthatólag július közepétől rendelhetők. Áraink az Áfát NEM tartalmazzák! A nem bizományos árura 1év garanciát az ártartalmazza. Ha az Ön által keresett áru a fenti listában nem található, kérem keressen megbennünket személyesen, telefonon vagy e-mail-ben.

GADGET Computer Bt.
6600 Szentes Ady E. u. 16 Tel.: (63) 313-367
e-mail: gadget@mail.datanet.hu
homepage: www.szentes.datanet.hu/partnerek/gadget